Путеводитель Игрока по Внешним Землям

Добро пожаловать на Внешние Земли

Сигил был живым. Во всяком случае, Клетка казалась живой со всей её суматохой и хаосом жизни, которая пульсировала на её улицах. Не было переулка, в котором странник не наткнулся бы на человека, модрона, танар'ри, демона, деву, бариаура - да и любого известного обитателя вселенной (да и неизвестного так же). Там были просители, планары и, конечно же, вездесущие (и везденевежественные) праймы.
Праймов, которым планы в новинку, всегда легко отличить - на их лицах застывает какое-то безумное выражение. На самом деле, несколько Невежд стояли прямо посреди дороги, подобно завтраку гхула, и оставшаяся часть вселенной огибала их (и один или два глупца уже проверяли их карманы на наличие денег). Праймы слышали о бесконечных планах, где рубака может найти вещи, о которых он даже не мечтал, но теперь, оказавшись в Сигиле, они не знали, что им делать.
Отрядный боец достал большую карту, которую они получили у мудреца в Долине Теней. Конечно же, в их ситуации карта была практически бесполезной - в конце концов, немногие мудрецы Прайма знали секреты планов.
"Хорошо", сказал воин. "Где-то здесь должна быть дверь, ведущая в Глориум..."
"Нет", идиот, закричал вор. "Это же привратный город Гладсхейма. А мы собираемся на Байтопию. Где привратный город этого плана?"
"Не знаю", сказал воин, глядя на карту, "но где же он может быть?"
А затем низкое шипение магически пронзило толпу, разрывая их уши и заставляя обернуться вокруг себя. Шепот вернулся обратно к его хозяину, который находился в близлежащей аллее - которой не было там мгновение назад. Торговец улыбнулся им. Они поняли его намек и начали осторожно проталкиваться к его лотку.
Торговец был низким рубакой - но не просто низким, подобно эльфу или дворфу, а скорее прежде высоким странником, спина которого со временем обзавелась горбом, и тело которого приняло нынешнюю форму. Тем не менее, праймов больше интересовали блестяще предметы, танцующие в воздухе перед ним. Серебряные черепа, листья, диски и звезды с множеством концов блестели и вращались вокруг него, подобно звездам, кружащим вокруг мертвого мира.
"Так вы ищете песни, не так ли?" спросил торговец. "В смысле, ищете...информацию?"
Воин кивнул, внимательно наблюдая за искрящимися предметами. "О Плане Совершенной - тьфу, я имел в виду Внешние Земли".
Торговец залился лающим смехом. Он протянул дрожащую руку и схватил один из черепов, парящих в воздухе. Он протянул его воину, подобно обычному яблоку. "Возьми", сказал он. "Отпусти его и задай вопрос".
Боец осторожно взял череп в руки, и, подержав пару секунд, разжал пальцы. Череп взлетел над его головой и замер в воздухе, плавно повернувшись к нему лицом. Воин осторожно указал на серебряный череп пальцем: "Хорошо, так какой же привратный город ведет к Байтопии?"

В течение нескольких секунд череп молчал, тихо пощелкивая. После этого он начал говорить, и праймы услышали краткое описание Торговых Врат. Торговец улыбнулся, и сделка была заключена.
Праймы отошли от лотка, передавая череп из рук в руки, пока они проталкивались через многолюдные улицы Клетки. Вор оглянулся, но торговец, его товары, да и сама аллея уже исчезли.

Использование этой книги

Ты новичок на планах, не так ли? Я вижу это по ощущению чуда, застывшему в твоих глазах, и чувствую это в неуверенности твоих шагов. Ну и еще по табличке "Пни Меня", которую кто-то повесил тебе на спину.
-Пеллинори, коренной житель Сигила, зеленому прайму

Эта книга является полезным руководством, которое пригодится любому путешественнику по Внешним Землям, одному из множества Внешних Планах. Внешние Земли могут быть опасными, и потому рубаки, которые только что пришли сюда, должны разобраться в сути вещей этого плана - осознав, куда следует идти, с кем следует увидеться, и что делать. Конечно же, часто гораздо более важно знать, кого и чего следует избегать, и эта информация так же есть в данной книге.
Первая часть книги представляет собой общее введение в жизнь на Внешних Землях. Здесь рассказывает о мимире, новом магическом предмете, который может стать лучшим другом рубаки. Так же здесь дается краткий обзор самого плана: как это место существует, как передвигаться по нему, и как использовать магию в его пределах.
Оставшаяся часть книги представляет собой более подробное описание привратных городов и других мест, которые рубака может захотеть исследовать (или избежать). Хотя эти разделы вряд ли поведают все, что ему нужно будет знать, но, по крайней мере, они уберегут его от слишком быстрой гибели на данном плане.
Весь этот материал предназначен для игроков, которые могут читать его, обращаться к нему, спорить о нем и интерпретировать его. Часть представленной здесь информации является развитием идей сеттинга Планскейпа, хотя некоторые данные являются абсолютно новыми, и упоминают места, которые раньше нигде не описывались. Здесь так же упоминаются слухи (идеи приключений), которые Мастер может использовать для того, чтобы создавать свои собственные приключения на Внешних Землях.

Использование CD

Компакт-диск, который продается вместе с этой книгой, описывает истину планов вообще, и Внешних Земель в часности. На самом деле, на диске находятся все знания Мимира (более подробно описанного на странице 4), который игроки может купить, украсть, найти или получить в подарок. Во время игры, игроки обычно должны иметь свободный доступ к диску (задавая мимиру вопрос, а потом проигрывая соответствующий трек). Тем не менее, Мастер может при необходимости ограничивать доступ к этой информации. К примеру, если мимир находится под воздействием заклинания *слабоумия*, то он

выдаст только какую-то чепуху, и Мастер должен сообщить игрокам, чтобы те проиграли неисправный трек.
На задней обложке этого буклета написано, что находится на каждом треке. Игрока могут прослушать их все прямо сейчас - другими словами, их персонажи могут попросить мимира озвучить всю информацию, которая ему известна. Конечно же, они должны заплатить за такую поспешность. Позже во время игры они могут оказаться в ситуации, когда им придется убегать от каких-то необычайно отвратительных существ, и при этом они не смогут вспомнить, где именно они слышали о том, как их можно обмануть.

Предупреждение

Информация в этой книге и на этом диске считается исходящей из источников Внешних Земель. Некоторые из них могут быть отчасти неверными, неполными, а то и вовсе неправильными. Более того, Мастер может изменять или игнорировать приведенный здесь материал для того, чтобы подстроить Внешние Земли под свою собственную кампанию. Игроки, которые слепо следуют предоставленной здесь информации, не должны стучать своими костяными шкатулками, когда их персонажи окажутся в тупике. Упоминание этой книги не может изменить решение Мастера.
До тех, пока существуют планы, Невежды должны остерегаться, а Мастера жалеть тех несчастных бедолаг, которые принимают слухи за абсолютную истину.

Мимир

Мимир (произносится mih-MEAR), так же именуемый Источником Знаний и Говорящим Черепом, является небольшим магическим предметом, который продается в Сигиле. На самом деле, это устройство, которое дает ответы на заданные вопросы до тех пор, пока эти ответы входят в набор информации, заложенный его создателем. Мимиры могут пролить свет на любое количество неизвестных проблем, но чаще всего в них закладывается краткое описание Внешних Земель и тамошних привратных городов.
Существует множество разновидностей мимиров - диски, кубики, листья, звезды, подсолнечники (популярные среди друидов), человеческие и звериные черепа, а так же множество других образов и форм. Они производятся из неизвестного серебряного металла, именно который, возможно, и отвечает за их необычные свойства. Металл светится и отражает свет, в результате чего вокруг него образуется радужный ореол. Если странник приглядится к нему поближе, то увидит тонкие линии, которыми усеяна поверхность мимира.
Для того, чтобы услышать то, что может сказать мимир, его владелец должен указать на него и задать вопрос. Мимир несколько секунд пощелкивает, выискивая всю информацию, которой он обладает по данному вопросу, а затем начинает строгим голосом говорить .
Мимир может так же сказать страннику, в каком месте Внешних Земель он находится, хотя только в общих чертах. Он не может указать точное расстояние или место, но может определить, в каким именно кольце вокруг Шпиля он находится. Для знающего путешественника это довольно важно, так как чем ближе странник подбирается к Шпилю, тем слабее становится магия.

Мимиры действуют только на Внешних Планах. Если кто-то приносит их на Внутренние, Астральный, Эфирный или Основной Материальный Планы, то вместо ответов на вопросы они начинают выдавать что-то невразумительное и странное. Тем не менее, после возвращения на Внешние Планы они снова начинают работать так же, как и обычно.
Определенные заклинаниятак же могут воздействовать на мимира. Заклятье *рассеивания магии* может временно прекратить его работу, тогда как *слабоумие* сделает его абсолютно бесполезным. Он не действует в областях *молчания* и *мертвой магии*, но покинув место действия этих заклинаний он начинает действовать вновь.
Эти устройства обычно не теряются. Они чаще всего летят за своим хозяином, подобно камням йоуна. Конечно же, таким образом довольно легко вычислить новичка-прайма, так как за ним обязательно будет лететь такой череп. По этой причине, большая часть странников держит своих мимиров в коробках, рюкзаках и сумках. Но им все равно приходиться вытащить их для того, чтобы получить очередные ответы на свои вопросы. Мимир не может работать при отсутствии свободного пространства для полета, как водного, так и воздушного.
Никому не известно, откуда берутся мимиры, но их довольно часто продают в Сигиле и привратных городах, причем обычно их можно купить у бродячих торговцев или хозяев таверн. Некоторые считают, что они появляются с хаотично-добрых планов, но многие бедолаги, которые познали на себе ошибочность или некоторую устарелость речей мимира готовы побиться об заклад, что они производятся в ямах Баатора. Большая часть мимиров стоит около 2,000 золотых, но умный рубака постарается обменять его на другой магический предмет. Один загадочный торговец в Сигиле, который продает мимиров, меняет их на магические предметы, включая и проклятые.
В случае со спас-бросками против урона, мимир должен рассматриваться, как магический предмет.

Обзор Внешних Земель

Внешние Земли известны среди Невежд, как "План Совершенных Противоположностей". (На самом деле, они извратили большую часть планарных названий, что позволяет с легкостью узнать в них праймов). Как и подобает одному из Внешних Планов, Внешние Земли являются очень уникальным местом. Прежде всего, Земля связана со всеми остальными Внешними Планами , в результате чего она стала нейтральной территорией для всех обитателей планов. И, конечно же, есть Шпиль. Странник должен быть слепым для того, чтобы не заметить его - он вздымается прямо посреди Внешних Земель, и на невообразимой высоте расположен Сигил, устроившийся на вершине Шпиля.
Шпиля является прекрасным примером того, как праймы беспокоюяся о том, о чем беспокоиться не нужно. Они всегда стремятся понять, как может что-то бесконечно высокое иметь на своей вершине еще что-то. Но подобные мысли только сведут странника с ума. На планах все есть таким, каким оно есть, и лучше не задумываться над тем, почему это так.
Еще одной проблемой является то, что праймы верят, будто их личная вселенная является центром всего. Когда они сталкиваются с Внешними Землями - планом, соединенным со всеми остальными Внешними Планами - им приходится сразу же искать причину того, почему этот план не может быть

центром вселенной. И потому они именуют его "Планом Совершенных Противоположностей", тем самым подразумевая, что Внешние Земли противоставляются всем остальным планам.
Нет ничего более далекого от истины, брат. Внешние Земли (иногда просто именуемые Землей) находятся в центре всего, обладая вратами, ведущими на оставшиеся планы. Странник, направляющийся на один из этих планов, должен просто выбрать соответствующие врата. Конечно же существа с другой стороны так же могут пройти через врата, в результате чего странники придется следить за каждым своим шагом.
Врата достаточно часто использовались в обоих направлениях, и потому люди решили, что построить города возле каждого из порталов будет хорошей идеей. Эти поселения стали называться привратными городами и все они описаны далее в этой книге (начиная с 8 страницы).
Достаточно интересно то, что эти привратные города отражают настроение плана, на который ведут. К примеру несчастные обитатели Бедлама являются наполовину безумными (некоторые считают, что даже не наполовину) просто из-за того, что живут рядом с вратами, ведущими на Пандемониум. Даже сам город постепенно подвергается воздействию плана, в результате чего изменяются его здания и т.д.
На самом деле, если суть города становится слишком похожей в моральном и этическом отношении на близлежащий план, то он просто проходит через врата. Целый город исчезает с Внешних Земель и переходит на другой план. Если город Наивысший станет слишком добрым и слишком законопослушным, то он обязательно присоединится к божественному хору Горы Целестии.
То, что происходит дальше, зависит от города. В некоторых случаях на месте поселения просто возникает его точная копия, занимающая его место. Тем не менее, некоторые поселения не воспроизводятся таким образом. Они должны отстраиваться рубаками, способными держать в руках молоток. В любом случае, на месте пропавшего города остаются врата. Конечно же, все может быть немного по-другому, но это неизвестно никому.Даже планары не знают всего
Но помни, брат - врата работают в обе стороны. если город может пройти через них, то, это значит, что он может вернуться обратно. Части Внешних Планов, которые не подходят им в этическом и моральном смыслах могут оторваться от них и перейти на Внешние Земли. К примеру, если паладин построит дом на злом Бааторе, то это вряд ли сработает. Просто рано или поздно его дом перейдет на Землю (чему баатезу будут очень рады). Масштабные перемещения обычно происходят только на верхних слоях планов - чем ниже, тем надежнее связаны с планом из обитатели. И учитывая бесконечную природу планов, подобные перемещения не играют большой роли.
Кроме привратных городов на Внешних землях есть еще значительное количество мест, о которых следует знать страннику. Некоторые из них являются всего лишь маленькими деревеньками, но некоторые представляют собой королевства сил, которым нравится свободная природа Земли, не подчиненная какому-либо мировозрению. Конечно же, воистину злая сила, поселяющаяся на Внешних Землях. вскоре столкнется с теми же проблемами, что и привратные города. Таким образом Локи может построить здесь цитадель и наполнить её злобными глупцами, но только для того, чтобы она в конце концов снова вернулась в его королевство. Это значит, что силы Внешних

Земель нейтральны или, как минимум, аморальны - они не вписываются в этические и моральные рамки большинства планаров.

Путешествие по Внешним Землям

Так ты хочешь узнать, почему на Внешних Землях
есть день и ночь, хотя на небе не видно ни солнца,
ни звезд? А ты случайно не Невежда?
-Максима Тарс, Хранитель Праха

Между привратными городами и другими населенными областями лежит огромное количество пустого пространства. То там, то здесь, перед путешественником предстают высокие горы, покатые холмы, продуваемые всеми ветрами пустоши и леса, заполненные всеми видами растительности. Но эти места отвернулись от обычных "правил" топографии, географии и климата. (На самом деле карта Внешних Земель из *Сеттинга Планскейпа* является скорее предположительное, чем реальной; Мастер может смешивать различные типы ландшафта так, как сочтет нужным). Кроме того, учитывая тот факт, что куски Земли постоянно отделяются и возвращаются к ней, постоянные объекты, подобные дорогам, обычно не существуют слишком долго. Странник сам должен будет разобраться с этим.
Но есть еще один способ, предназначенный специально для тех, кто не любит слишком много ходить: странник может просто воспользоваться порталом из Сигила. В города находится огромное множество магических порталов, ведущих в привратные города, и некоторые из них ведут еще дальше, прямо на Внешние Планы. Эти врата достаточно удобны, но они имеют неприятную тенденцию постоянно меняться. Умные рубаки смогут найти их с помощью местных проводников.
Тот, кто решает пересечь Землю пешком, часто начинает чувствовать, что путешествие сводит его с ума. Странствия по этому плану всегда занимают различное количество времени - жители Земли говорят: "Путешествие занимает столько времени, сколько оно занимает; не больше, и не меньше". Странник может за несколько дней перейти из Ригуса в Костяную Клетку, но только для того, чтобы обнаружить, что для возвращения ему понадобится несколько недель.
Для игровых целей представьте, что для путешествия между близлежащими местами требуется от трех до восемнадцати дней - к примеру для путешествия из Отчаяния в один их соседних городов, Факел или Проклятый. В случае с путешествиями в более отдаленные места, необходимо просто добавить такой же период времени. Смотрите, странник, который отправляется из Отчаяния в Костяную Клетку, должен сначала добраться до Факела (от трех до восемнадцати дней), а только затем отправляться в Костяную Клетку (еще от трех до восемнадцати дней). Если он решит пойти в Костяную Клетку напрямую, то ему придется потратить на это путешествие от шести до тридцати шести дней.
Вот еще один пример: Странник хочет попасть из Отчаяния во Владения Тота. (Люди, которые были в Отчаянии, сразу же поймут, почему все странники в упомянутых примерах хотят попасть оттуда куда-то еще). Сначала ему понадобится от трех до восемнадцати дней для того, чтобы добраться до Реки Ма'ат, а потом еще от трех до восемнадцати дней для спуска вниз по реке до

Владений Тота. Между прочим Владения Тота и город Тебестус являются единственным исключением из общего правила - они считаются одним местом, и потому для путешествия между ними требуется очень мало времени (если вообще требуется).
Невежды часто думают, что езда на лошади делает путешествие более быстрым. Это не так. Оно занимает столько же времени, независимо от того, как странник подгоняет свою лошадь. Но несмотря на это путешественники, которые заблудились на Внешних Землях, смогут оценить её пользу - ведь лошадь можно сьесть. (Некоторые планары рассказывают о разрастающихся стадах верблюдов и бизонов, которых привели на Землю и оставили размножаться).

Магия на Внешних Землях

Подобное случалось уже множество раз: Прайм добирался до Внешних Земель, обзаводился всеми возможными проблемами, а затем пытался применить одно или два могучих заклинания для того, чтобы спасти свою шкуру. Вся проблема в том, что если он не находился в нужном месте или не имел нужного ключа, то его заклинание проваливалось. Книга мертвых переполнена Невеждами, которые не знали того, как в действительности магия действует на Земле.
Сила магии в этом месте зависит от того, насколько далеко странник находится от Шпиля - центра этого плана. (Любой глупец, который все еще пытается узнать, как бесконечный план может иметь центр, явно ошибся вселенной). Направление от Шпиля обычно называется направлением к кольцу или наружу (в сторону кольца Внешних Планов), тогда как движущиеся в сторону Шпиля странники идут в направлении Шпиля или вовнутрь.
Внешние Земли разделены на концентрические круги, хотя границы этих кругов никак не отмечены. Когда странник пересекает эти границы, его магические способности постепенно слабеют. В самом дальнем из наружных колец вся магия действует так же, как и обычно (во всяком случае обычно, для Земли). Но по мере того, как путешественник продвигается к Шпилю, все больше и больше его заклинаний перестают действовать, тогда как возле Шпиля магия не действует вообще (если не считать Сигила, конечно же).
Эти круги известны, как кольца или слои, в зависимости от того, откуда странник родом. Жители Сигила называют их кольцами и отсчитывают их от Шпиля к кольцу. Воины с Внешних Планов привыкли называть их слоями и отсчитывать их от края Земли к Шпилю.
Таблица 1, приведенная ниже, описывает, как именно каждый слой и кольцо влияют на магию. И воздействие оказывается не только на заклинания, брат - все заклинательные способности так же постепенно слабеют. К примеру дезинтегрирующий глаз бихолдера считается заклинанием *дезинтеграции* волшебника, принадлежащим к 6-ому уровню заклинаний. Таким образом, бихолдер не сможет воспользоваться этой способностью уже в пятом кольце или слое. Эти ограничения относятся как к магическим, так и к жреческими заклинаниям.
Все привратные города находятся в самом дальнем кольце/слое, в котором магия не подвергается какому-либо воздействию (не считая стандартных ограничений Внешних Земель). Большая часть других важных достопримечательностей располагается в шестом, седьмом и восьмом кольцах снаружи, так как именно там предпочитают селится силы плана. Это объясняется следующим: Если они осядут слишком далеко от Шпиля, то их

владения могут соскользнуть на другой Внешний План; слишком близко - и они не смогут наделять своих последователей магией.
Есть еще одна вещь, которую обязательно нужно помнить о кольцах и слоях - они движутся. Эти проклятые границы постоянно перемещаются по Земле, и потому различные достопримечательности могут попеременно оказываться в различных кругах. Вчера небольшой кусочек земли мог быть в шестом круге, а сегодня оказаться уже в пятом. Конечно же, части Земли практически никогда не отдаляются от своего первоначального местонахождения дальше, чем на одно кольцо. Более значительные изменения происходят только тогда, когда близлежащий привратный город уходит на один из Внешних Планов.
Так как границы между различными кольцами никак не отмечены, большая часть глупцов не может понять, в какой части Земли они находятся до тех пор, пока кто-то из них не попытается применить заклинание. Если рубаке повезло обзавестись мимиром, то это устройство сможет проинформировать его, на каком кольце или слое он находится, но не сможет объяснить, как далеко находится ближайшее кольцо или слой.
Путешествие между кольцами и слоями занимает практически столько же времени, сколько и между городами. Идя от девятого кольца, страннику понадобится от трех до восемнадцати дней для того, чтобы достичь восьмого, и еще столько же времени для того, чтобы добраться до седьмого слоя. Одно путешествие по Внешним Землям может сьесть достаточно времени рубаки.
Путешествие внутри колец отличается от путешествия между отдельными местами. Таким образом, странник, идущий из Проклятого во Дворец Правосудия будет путешествовать обычное количество времени, независимо от того, сколько колец ему придется пересечь по дороге.
Совсем другая история со Шпилем - он является бесконечным, и потому не считается отдельной достопримечательностью. Странник, идущий из Проклятого к основанию Шпиля должен будет пересечь все кольца, причем для преодоления каждого ему понадобится от восемнадцати до трех дней.

Таблица 1: Влияние Внешних Земель на магию

Кольцо	Слой	Заклинательные эффекты	Другие эффекты
9-ое	1-ый	Не влияет на магию	Нет
8-ое	2-ой	Заклинания 9-ого уровня не действуют	Нет
7-ое	3-ий	Заклинания 8-ого уровня не действуют	Нет
6-ое	4-ый	Заклинания 7-ого уровня не действуют	Небожественные психические способности бездействуют
5-ое	5-ый	Заклинания 6-ого уровня не действуют	Вытягивающие жизнь способности не действуют; иллюзии проваливаются без соответствующего заклинательного ключа
4-ое	6-ой	Заклинания 5-ого уровня не действуют	Яды не действуют
3-ье	7-ой	Заклинания 4-ого уровня не действуют	Силы полубогов не действуют; исчезают все каналы
2-ое	8-ой	Заклинания 3-ого уровня не действуют	Астральные соединения и силы младших богов не действуют

1-ое	9-ый	Заклинания 2-ого уровня не действуют	Силы средних богов не действуют
Шпиль	10-ый	Вся магия бездействует	Все божественные способности бездействуют

Заклинательные ключи

Даже если странник находится в правильном кольце или слое, он может обнаружить, что часть его заклинаний просто не действует. Это объясняется самой природой этого плана. Но не огорчайся, брат - заклинательный ключ поможет все это исправить.
Заклинательный ключ является особым предметом, методом или даже другим заклинанием, которое позволяет наложить определенное заклятье. Без правильного ключа заклинание будет действовать только в полсилы, или не будет действовать вообще. Эти ключи пригодны только для заклинаний волшебников (жреческие заклинания требуют загадочных силовых ключей).
Рубаки должны сами определять природу заклинательных ключей. Большая их часть остается тайной для большинства странников. Но виды заклинаний, которым необходимы заклинательные ключи, достаточно хорошо известны:
✧Заклинания школы Гаданий, которые связываются с силами и существами Внутренних Планов.
✧Элементальные заклинания школы Колдовства, призывающие существ или проявления стихий с Внутренних Планов.
✧Заклинания, основанные на эфире, которым необходим доступ к Эфирному Плану.
✧Заклинания Энергетических Планов, которым необходим доступ к Планам Негативной или Позитивной Энергии.
✧Заклинания теневой магии, которым необходима связь с Демипланом Теней.
✧Все заклинания, которые вызывают, связываются или применяют энергию Внутренних Планов, Эфирного Плана или любого из Демипланов. Эти заклинания (подобные *изгнанию* или *мгновенному вызову Дромижа*) могут действовать на Внешних Землях довольно хорошо, но если странник желает использовать их для достижения одного из этих планов, то ему понадобится заклинательный ключ.
Кроме того, следует заметить, что любой глупец, который старается использовать психонические способности для дублирования этих заклинаний или достижения Внутренних Планов, Эфирного Плана или Демипланов так же потерпит неудачу.

Силовые ключи

Силовые ключи по природе своей являются жреческими. Подобно заклинательным ключам они используются для наделения силой определенных заклинаний на определенном плане. Конечно же, на Внешних Землях не так уж много сил или пантеонов (во всяком случае по сравнению с некоторыми другими планами), и потому здесь не так уж много силовых ключей.
На самом деле, ходят слухи, будто на Земле вообще нет силовых ключей. Но рубаки продолжают искать их. Истина состоит в следующем: Если бы здесь

были какие-либо силовые ключи, то их должен был создать очень высокопоставленный знаток - другими словами, Мастер.

Путешествие по Внешним Землям

Оставшаяся часть этого буклета описывает рубаке то, что может ожидать его во время путешествия по Земле. Прежде всего, он найдет здесь подробное описание каждого из привратных городов (на страницах с 8 по 27). Там он сможет найти истину в отношении следующих актуальных вещей: общего описания каждого города и его людей; того, кто отвечает за это место; где находятся врата, и как использовать их; интересных достопримечательностей, которые следует посещать или избегать; и слухов, которые в данный момент ходят по улицам, и которые рассказывают о том, что действительно происходит. После этого рубака может прочитать о других достопримечательностях Земли (на страницах 28-32). Там описаны маленькие деревеньки, лагеря, королевства и домены, разбросанные на (и под) поверхности этого плана.
Добро пожаловать на Внешние Земли, брат. Постарайся прожить здесь столько, чтобы успеть научиться хотя бы чему-то.

Автомата

Место, где есть все нужное, и где все находится на нужном месте.
-Седьмой, модрон, который получил номер и татуировку от местных жителей

Приблизительное население: 10,000 (в некоторых книгах упоминается меньшее число).

Город: Самый совершенный и упорядоченный город Внешних Земель, Автомата больше напоминает машину, чем живое место. Внутри её прямоугольных стен лежит город, раскинувшийся подобно карте, изображенной на листе бумаги умелым картографом.

Город обладает идеальной планировкой; необходимо быть воистину безумным для того, чтобы потеряться здесь. Здания выглядят так, если бы их возводили одни и те же руки, и отличаются они только в случае острой необходимости (к примеру, вход в конюшню будет больше, чем в таверну). Высота зданий варьируется от одного до четырех этажей, хотя высота каждого этажа обычно равняется 12 футам и они построены из одного и того же самого сверкающего камня, обладающего серо-красным оттенком. Эти строения немного оживляют вывески и навесы различных оттеков, но за всем этим внимательно следит Совет Порядка (смотрите раздел "Власти").

Все заведения схожего предназначения размещены в одном и том же квартале. Странник не сможет найти таверну в квартале гостиниц, но он сможет обнаружить множество этих заведений, перейдя улицу и оказавшись в квартале развлечений. Конечно же, это значит, что в городе находится полдюжины кузниц, расположенных на расстоянии броска молота друг от друга, но из этого

так же следует, что остановившийся здесь рубака должен будет довольно долго идти к ближайшему зеленщику.

Врата: Посреди города расположены Врата на Механус, которые занимают целый квартал. Сами врата представляют собой огромный диск, стоящий на ребре, и напоминающий вращающуюся, зубастую шестерню. Путешественники запрыгивают на диск и исчезают. Куда они отправляются, зависит от времени дня, положения диска и, возможно, множества других загадочных факторов. В правительстве города есть целый отдел, занимающий целое здание, которое заполнено счетоводами, математиками и компьютерами (старого фасона, которые работают только при помощи людей), занимающимися расчетами того, куда врата забрасывают странника в каждый отдельно взятый момент времени.

Врата окружены правительственными учреждениями, между которыми расположен широкий выход из города, который ведет к Шпилю. Этот выход, именуемый Путем Модронов, предназначен для модронов, которые регулярно выходят из врат и начинают свой долгий марш по Внешним Землям. Этот марш именуется Процессией или Прогулкой Модронов, но только Примус, владыка модронов, знает истинную цель этих акций.

Врата хорошо охраняются днем для того, чтобы туда не прыгнули какие-то странники или безумцы. Для того чтобы получить разрешение пройти через врата, странник должен заполнить множество форм в различных учреждениях (конечно же, все учреждения кажутся одинаковыми, но что вы хотите от Автоматы?). Тем не менее, ночью, когда большая часть законопослушных горожан спит, за вратами следит всего несколько стражей. Именно тогда большая часть рубак пытается проникнуть на план совершенного закона.

Население: Большую часть местных жителей составляют просители Закона или странники (как планарные, так и праймовые), которые желают чего-то добиться от них. Здесь можно встретить множество людей, эльфов и представителей других смертных рас, хотя при этом в Автомате почти нет халфлингов, хинов, гномов или кендеров. (*Ну еще бы! Прим. переводчика*). Иногда путешественник может столкнуться здесь с баатезу или архоном, которые выполняют какое-то поручение для своих владык. И здесь всегда много модронов - работающих, исследующих и марширующих туда-сюда в своем собственном ритме.

В Автомате довольно легко отличить просителей от обычных людей. Все они носят одинаковую одежду (в данный момент это красно-серая мантия, доходящая до лодыжек, и подпоясанная белым поясом). "Единая одежда - единый разум", любят говорить они, намекая на то, что это помогает им сделать Автомату такой законопослушной, чтобы она отправилась прямо на Механус. Другие планары и некоторые праймы предпочитают носить более яркие цвета.

Умные рубаки уже могли догадаться, какая фракция обладает в городе самими сильными позициями: безусловно, это Братство Порядка (или, проще говоря, Законники). Эти странники крепко взяли за горло всю бюрократию Автоматы: именно они занимают все посты низкого и среднего уровней. Глупцы, которые пытаются обмануть законы города, получают метку от Законников, после чего им приходиться играть с законом гораздо дольше.

Власти: Главными в городе являются три члена Совета Порядка - они обладают полной и законной силой. Совет состоит из Капитана Арстимиса, бойца-гитзерая, который принадлежит к городской страже; Пелниса Часовщика, человека, который представляет ремесленников; и Серафил, тифлинга и жрицы Лэй Гуна, которая представляет священников и жрецов. Официально без их разрешения в городе не происходит ничего.

Зеркальным отражением Совета Порядка является тайный и незаконный Совет Анархии, который так же состоит из трех членов. Первым из них является преступник-гитзерай, которого зовут Леггис Скрог, бродяжка-человек, которую зовут Равис Коркункевл, и эриния, которую именуют Аурак Честная. Они правят ночью и загадочным Подпольем (смотрите раздел "Местные Достопримечательности"), и без их разрешения в городе не может произойти ничего незаконного.

Местные Достопримечательности: Большая часть странников обнаружит, что автомата вызывает у них зевоту. За исключением врат, ведущих на Механус, и окружающих их правительственных учреждений, весь город представляет собой набор кварталов, посвященных производству, различным ремеслам, проживанию, развлечению и опять властям.

Все самое интересное скрывается в *Подполье*. Это тайный город хаоса, скрывающийся под чистыми и аккуратными улицами порядка. Кривые переходы, незаметные ямы, тайные логова, запретные храмы - все это скрывается во тьме и беспрестанно соприкасается с верхним миром. Здесь правит Совет Анархии и все играют по честному. На самом деле, многие планары поддерживают Подполье. Если бы не оно, Автомата стала бы такой чистой, что часовой план давно бы уже поглотил её.

Рубака, обладающий значительной суммой денег, может найти в городе людей, которые знают путь в Подполье. Тем не менее, для общественного использования доступен только один вход. На задах *Конюшенного Заведения МакГувола* расположена винтовая железная лестница, которая ведет вниз. В дневные часы она закрыта, но именно благодаря ней Невежды и другие, не освоившиеся в городе странники, могут попасть в Подполье. Вся проблема состоит в том, что за лестницей следят представители Примуса и других сил закона, и бедолаги, которые спускаются и поднимаются оттуда, оказываются под наблюдением.

Текущие Новости: Местный исследователь, которого зовут Локтус, рассказывал о холме на севере, который по его словам неожиданно появился там, и начал "расти, подобно улью или нарыву". Ключевое слово здесь *рассказывал*, так как с тех пор этот пьяница пропал, и правительство города отрицает какую-либо связь с этим исчезновением.

Важные Места

1. Врата на Механус.
2. Здание Совета Порядка.
3. Путь Модронов.

4. Конюшенное Заведение МакГувола.
5. Божественная Машина, по слухам самая лучшая гостиница в Автомате
(Тоурлак Халфлинг, владелец).

Заполните эти формы в трех экземплярах, затем сходите на другой конец города, чтобы получить печать, потом принесите их сюда для начальной обработки, затем передайте их в заведение, расположенное на противоположной стороне улице, затем...кстати, вам ведь не слишком срочно нужно попасть на Механус, не так ли?
-Правительственный чиновник #2601

Бедлам

Ты не должен быть сумасшедшим для того, чтобы жить здесь, но поверь мне - это изрядно поможет тебе!
-Госсуп Блинт, Мрачная Каббала

Приблизительное население: 50,000

Город: Некоторые города Внешних Земель обладают хорошими сторонами, и плохими сторонами. У Бедлама, в свою очередь, есть плохие стороны и очень плохие стороны. Он распространился, подобно исполинскому крылу, по всему склону Маураша, холма из вулканического камня и окаменевшей лавы. В самом низу холма (у основания крыла) расположены Врата на Пандемониум, и оттуда расходится восемь извилистых дорог, часть которых покидает город, тогда как другие взбираются вверх по склону, подобно миниатюрным хребтам.

Худшей частью города является район Привратного Устья, расположенный у основания холма. Это место заплатило свою цену за такую близость к вратам - оно просто пронизано хаосом, исходящим от близлежащего плана. Здешние дома и магазины представляют собой дикое смешение архитектурных стилей, и расположены под невообразимыми углами, нисколько не обращая внимания на соседние постройки. Представьте себе необычно извивающиеся стены и углы, которые, кажется, изменяют само пространство, и вы получите место, которое заставляет странника дважды смотреть на каждый поворот.

Тем не менее, по мере подъема на холм город постепенно принимает все более и более здоровый вид - дороги становятся более проходимыми, а здания начинают выглядеть более надежными. Действительно богатые кварталы (богатые для Бедлама, во всяком случае), находятся на вершине холма, в месте, именуемом районом Цитадели.

Врата: Бедолаге придется изрядно потрудиться для того, чтобы пропустить врата, ведущие на Пандемониум. Они находятся у основания холма внутри огромной башни из черного обсидиана, высота которой сравнима с высотой самого холма. (На вершине башни находится нечто, что напоминает руку гуманоида, устремленную в небо. Некоторые говорят, что врата и рука являются останками забытого бога, которые пытался вырваться из Воющей Земли - и безуспешно, добавляют странники. Другие считают, что город некогда находился возле огромного вулкана, который теперь уже исчез, и башня

является единственным, что от него осталось. Некоторые люди даже считают башню произведением искусства, автором которого является Хруггек, Сирик или Зебоим. Тем не менее, большинство не утруждает себя подобными раздумьями).

Врата находятся в основании башни, к которому ведет полдюжины дверей, разбросанных по всему периметру. Эти входы, именуемые *вратами ветров*, расположены в арках, сделанных из железа и камня. И днем и ночью, они изрыгают из своих глубин воющий ветер, которые разносится по всему городу.

Население: Праймы, которые были как в Бедламе, так и Ксаосе, считают, что жители каждого из этих городов воистину являются безумными. Но, в отличие от жителей Ксаоса, обитатели Бедлама отличаются алчностью, злобой и ненавистью ко всем окружающим. Никто не знает, чем это объясняется, хотя один мудрец однажды сказал, что люди Хаоса уже смирились со своим безумием, тогда как обитатели Бедлама - нет. Этот бедолага вскоре был растерзан на части стаей бедламитов, но никто так и не узнал, был ли он прав, или нет.

В число обитателей Бедлама входят гноллы, багбиры и люди, как впрочем, и множество других смертных рас, причем никого из здешних жителей нельзя назвать здоровым. Мрачная Каббала является самой сильной фракцией в этом городе, и часто пытается убедить глупцов уйти через врата для того, чтобы положить конец своим смертным жизням.

Обитатели Бедлама являются постоянно вздрагивающими и поглощенными исключительно собой, причем многие из них слышат голоса (и разговаривают с ними), которые исходят из воздуха. Спустя несколько дней, проведенных в Бедламе, странник сам начинает слышать эти голоса, которые приказывают ему отказаться от здравого смысла, эмоций, а затем и самого разума.

Власти: Волшебник Тарик Холодная Тень является нынешним Хранителем Бедлама. Он является членом фракции Хаоситектов, и странник, которому повезет заглянуть в *Массивную Книгу Слов Крагспау* скорее всего найдет его изображение рядом с комментарием "безумный, старый маг". На самом деле этот старик так же опасен для врагов Бедлама, как и для своих собственных товарищей. Никому не известно, что он сделает в следующий момент (включая и самого Тарика), и ни у кого не хватает силы выбросить его из города.

За исключением Хранителя, три группы странников способны крепко прижать того, кто пытается создавать в городе какие-то беспорядки. Выше всех на холме находятся *Дикие Уланы*, патрулирующие район Цитадели - это более или менее здравомыслящая группировка, и они действительно пытаются защитить это место. Ниже по холму располагается более сумасшедшая группа, наполовину состоящая из преступников, члены которой называют себя *Сарексом*. Они больше напоминают телохранителей, хотя тела, которые они охраняют, обычно принадлежат исключительно им. И, наконец, в самом низу находится группа склонных к авантюрам бедолаг, которые пытаются остановить поток безумия. Неудивительно, что их называют *Сбитыми-с-Толку*.

Местные Достопримечательности: Каждый из трех основных районов Бедлама обладает своим собственным характером. Самым безопасным из них является район Цитадели, представляющий собой дугу крепких зданий на вершине холма. Могучие знатоки, живущие там, желают получать пользу от ворот без приобретения сумасшествия. Некоторые из них, подобно Алтакс Даркфлис, даже надеются исцелить его. Даркфлис является жрицей-бариауром, которая поклоняется Шекинестер и присматривает за безумцами в своей твердыни, *Санатории*. Она так же обеспечивает приютом добрых существ, которых сокрушил Пандемониум.

Средний Город является обширным районом между краем Цитадели и непосредственным окружением врат. Здесь странник может найти большую часть гостиниц и таверн Бедлама, как впрочем, и полный ассортимент безумцев. *Темный Сквозняк* и *Леденящий Ветер* являются наиболее популярными здешними заведениями, но лучшим местом для странников (особенно рубак, обладающих артистическими замашками) является *Гостиница Вейлунда*. Этим островком спокойствия в безумном городе управляет дворф, которого зовут Рябым Вейлундом.

Область, окружающая вход на Пандемониум, называется Привратным Устьем, и там обитают самые отвратительные и злобные жители города. Самым низким (и самым популярным) заведением Привратного Устья является *Глаз и Кинжал*, которым управляет тифлинг, которого зовут Грист. Это наиболее распространенное место встречи демонов, танар'ри и глупцов, которые желают пообщаться с ними.

Текущие Новости: На улицах ходят слухи о том, что кто-то готовит вторжение в Бедлам. Некоторые считают, что вражеские воины пройдут через врата, тогда как другие говорят, что они придут с Внешних Земель и пройдутся по городу огнем и мечом по пути к вратам. Глупцы, которые прислушиваются к этим слухам, должны помнить о том, с кем они имеют дело. Этот город уже подвергался атакам, но это никогда не происходило в тех случаях, когда местные жители говорили о приближающейся атаке. Планары шутят, что как только безумцы прекратят говорить о вторжении, они увидят прибывающие армии.

Еще одной проблемой является Холодная Тень. В последнее время он действует еще более жестоко, чем обычно, мотивируя это тем, что какие-то темные мастера задумали свергнуть его. Большая часть людей думает, что у него галлюцинации, но этот добрый волшебник уже успел поджечь множество домом и гостиниц в районах Цитадели и Среднего Города.

Важные Места

1. Черная Башня - Врата на Пандемониум.
2. Твердыня - дом Холодной Тени.
3. Санаторий.
4. Штаб-квартира Диких Уланов.
5. Гостиница Вейлунда.
6. Предположительная база Сарекса.
7. Глаз и Кинжал.

8. Штаб-квартира Сбитых-с-Толку.

Нет. НЕТ! Это самая безумная вещь, которую я когда-либо слышал! Я - ЧТО? Ох, забей на это! Ну ладно, почему бы и нет. Ты правда так думаешь?
-Бедламит, идущий по улице в одиночестве

Экстази

Почему это место? Почему этот город? Ну, в данный момент мне кажется, что это хорошая идея.
-Черон Брагабук, коренной житель Экстази

Приблизительное население: 25,000

Город: Первое, что странники замечают в Экстази - это постаменты. На самом деле, Экстази часто называют "Городом Постаментов", так как окрестности города просто усеяны ими - высокими монолитами, сделанными из камня или железа. Но при этом Невежды не замечают странников, сидящих на постаментах. Эти рубаки являются просителями с Элизиума, которые иногда сидят на постаментах целыми днями, просто созерцая вселенную.

Оставшаяся часть города очень сильно напоминает этих просителей, так как никто не спешит ничего делать. Пасторальное сообщество Экстази, где странники обладают всем, чем им необходимо, является городом мира и изобилия. Большая часть здешних беспокойств связана с чужаками, а истинный житель Экстази определяет "чужака", как "любого глупца, который пришел сюда после меня".

В качестве города, Экстази является большим и открытым местом с огромными особняками и зданиями, расположенными вокруг основных перекрестков. Сады, рощи и другие зеленые участки составляют оставшуюся часть города, и, конечно же, повсюду разбросаны постаменты. Здесь смешались все стили и формы, но большая часть странников считает результаты этого смешения очень приятными.

Врата: Неподалеку от центра города находится монолит из слоновой кости, известный, как Костяной Постамент. Рубаки, которым удается забраться на его вершину, находят там озеро ртути, и, погрузившись туда, они переносятся на Аморию, где оказываются на берегах реки Океанус, всего в дне пути от города Освобождения от Забот.

Население: Просители, сидящие на постаментах, обычно ведут себя не так, как все. Но оставшаяся часть населения Экстази оказывается для большинства странников чересчур импульсивной. Они дружественны, с этим нельзя поспорить, но они очень прямолинейны - если им понравится что-то из вещей странника, то они, скорее всего, просто возьмут это. Здешние жители считают, что всегда необходимо следовать первому импульсу, и действуют в соответствии с этим правилом, не медля ни секунды. Зачем им молоть языком о

чем-то столь отдаленном, как борьба закона и хаоса, если они могут сосредоточиться на своем личном развитии?

Скрытые составляют добрую часть планарного населения, вместе с просителями Иштар, Маджере, Мишакаль, Чантии и Латандера. Город часто заполняют халфлинги и другой маленький народец, так как до королевства Шилы Перироил всего от трех до восемнадцати дней пути по направлению к Шпилю.

Зло в Экстази находится под запретом, так как это понятие означает все, что препятствует личному развитию странника. Воровство считается преступлением, но заимствование - нет. Злоупотребление является преступлением, но экспериментирование - нет. Плут, обладающий быстрым языком, может выбраться из любой неприятной ситуации, но подобные глупцы не задерживаются в городе надолго, так как любопытные жители постоянно пытаются разобраться в том, как им это удается.

Власти: В Экстази есть два основных высокопоставленных лица, одно из которых правит днем, а другое - ночью. При свете дня городом управляет Солнечный Мастер, облаченный в золотые одежды и с золотым диском, скрывающим его лицо. Нынешним Солнечным Мастером является Регималия Тонн, родиной которой является Грейхок, и Клинка Светлой Стали которой обычно вполне достаточно для того, чтобы убедить большую часть глупцов в том, что её слово является законом. Ей помогают три солнечника, которых горожане зовут Хинкусом, Блинкусом и Нодом (хотя они могут использовать и другие имена, в зависимости от настроения).

Солнечного Мастера никогда не видят ночью. В это время городом правит Темный Охотник, который разъезжает по его улицам вместе со своей стаей лунных псов. Он носит серебряные доспехи воина, а его шлем сияет, подобно зеркалу в лунном свете. В данный момент Темным Охотником является Каро Джантар, коренной житель Внешних Земель и член фракции Скрытых. Он выходит в город только по ночам, и его никогда не видели при свете солнца.

Можно сказать, что Солнечный Мастер и Темный Охотник разбираются только с серьезными проблемами, подобными рою бихолдеров или группе праймов, бушующих в какой-то пивной. Жители города сами разбираются с менее значительными вопросами, часто формируя быстрые суды, в состав которых входят первые десять бедолаг, которых им удалось поймать на улице. Эти люди, на благо или на вред, быстро вершат правосудие.

И Солнечный Мастер, и Темный Охотник, обладают своими собственными дворами, один из которых находится в Башне Встающего Солнца, а второй - в Башне Темной Луны. Эти места закрыты до тех пор, когда их хозяева не вступают во владение городом.

В Экстази есть еще одно высокопоставленное лицо: Король Философов, который правит как днем, так и ночью, но только в стенах Двора Философов (смотрите раздел "Местные Достопримечательности"). Нынешним Королем

Философом является Кагориус, законно-нейтральный волшебник, откуда-то с Основного Материального Плана.

Местные Достопримечательности: Странники, которые желают получить передышку от опасностей Внешних Земель, приходят в Экстази. Здесь расположены храмы сил, которые иногда помогают странникам - Латандера, Исис, Энлиля, Маджере, Мишакаль и других. Каждый храм обладает вспомогательными строениями, предназначенными для жрецов и просителей.

Странники могут остановиться в стенах Двора Философа, большого, закрытого места, куда представители различных фракций Земли приходят для того, чтобы поспорить друг с другом. Конечно же, рубакам, которые пришли доказывать свою точку зрения с помощью заостренного клинка, придется трудновато, так как особая магия защищает всех, кто оказывается внутри Двора. До тех пор, пока здесь властвует Король Философов, никто не может испытать на себе действие яда, клинка или получить какой-либо другой вред. Конечно же, пожилой возраст и природные причины могут отправить странника в книгу мертвых, но благодаря магии Двора здешним противникам приходится сражаться с помощью мыслей, а не с помощью мечей.

Учитывая все эти фракции и их противоположные идеи, можно сделать вывод, что именно Двор представляет собой могучий якорь, удерживающий Экстази на краю Элизиума. С другой стороны, просители, которые хотят помочь ему перейти на этот план, иногда приходят сюда и присоединяются к спорам, стремясь привести всех спорщиков к единому способу мышления. Кагориус чаще всего просто говорит им: "Удачи".

Еще одним популярным местом города является Дом Веселья, описанный одним торильским мудрецом, как "истинный зал празднеств". Это место способно удовлетворить даже самого искушенного Чувствующего - прекрасные вина, мед, способный уложить быка, прекрасная пища, приятные собеседники и глубокая романтика. Хозяйкой этого места является Мадам Миллани, которая предположительно является человеком, так как её лицо постоянно скрыто вуалью и капюшоном. Пьяницы так же находят время для того, чтобы прогуляться по садам этого заведения, известным своими поразительными статуями людей и гуманоидных существ.

Текущие Новости. Местные жители говорят, что Кагориус начал уставать от своего правления (и ежедневного общения с таким количеством "полоумных", отличающихся странным поведением).

Важные места

1. Костяной Постамент.
2. Башня Темной Луны.
3. Башня Встающего Солнца.
4. Двор Философа.
5. Храмовые кварталы.
6. Дом Веселья

Добро пожаловать в Экстази, друг. Знаешь, а у тебя

очень хороший меч. Да, и посмотри на это...
-"Жадный" Гандор, Президент Встречающего Комитета

Проклятый

Мы беглецы Внешних Земель, осколки тысяч погибших грез, неудачные творцы сотен планов отмщения. Мы отбросы вселенной.
-Магимус Шентор, Анархист в лучшие времена

Приблизительное население: 15,000

Город: Проклятый является почти овальным городом, который огражден стенами, и в самом центре которого находятся врата на Карцери. Четыре основных улицы выходят прямо из ворот и направляются к выходам из города. Тем не менее, сам Проклятый разделен на отдельные районы четырьмя кольцевыми дорогами. Подобно волнам, расходящимся от упавшего в озеро камня, пять дорог расходятся от центра города, причем каждая последующая дорога больше предыдущей.

В середине города находятся правительственные учреждения, тюрьма и сами врата. Это место называется Площадью Врат местными жителями и она окружена первой кольцевой дорогой. (Большая часть праймов удивляется, почему это место не назвали Кругом Врат, но они достаточно быстро понимают это. За первым кольцом расположены лучшие дома Проклятого, построенные теми странниками, у которых в кармане было больше всего денег. За вторым кольцом расположены магазины и склады, за третьим - мастерские и дома ремесленников, за четвертым - конюшни, таверны и дома рабочих. За пределами пятого кольца расположена стена, окружающая город.

Внутренняя часть стены покрыта остролистником и патрулируется Дозором Стены. Воины Дозора без лишних слов впускают странников в Проклятый, но они внимательно следят за каждым, кто пытается выйти отсюда. Если они не получают доказательств того, что у путешественника действительно есть какое-то дело за пределами города, то они не выпускают их в соответствии приказу - приказу, который поддерживается зарослями остролистника.

Несложно догадаться, что местные жители является пленникам своего собственного города. Тем не менее, они считают скованной всю оставшуюся часть мультивселенной.

Врата: Врата на Карцери представляют собой арку с четырьми колоннами, состоящую из черного остролистника, в центре которой пылает красный свет. Странники, которые вступают в арку, исчезают в этом свете, и внезапно переносятся на Отрис, самый верхний слой Карцери.

Несмотря на то, что врата находятся в центре города, кажется, будто они используются довольно редко. Возможно, что объясняется тем, что слухи о том, что Карцери является планом заключенных, уменьшают желание жителей

Внешних Землей отправиться туда, тогда как тамошние жители просто не могут покинуть свой план.

Население. Немногие жители Проклятого действительно являются коренным жителями этого места. Большая их часть пришла - или была выслана - откуда-то еще. Это беглецы, изгнанники и мятежники, которые руководствуются ненавистью и желанием отомстить тем, кто заставил их прийти сюда. Многие из этих бедолаг думают, что Проклятый станет базой для их операций. Они всегда пытаются собрать армию тем или иным способом, чтобы вернуться и заставить своих врагов оплатить музыку на своих похоронах - конечно же после того, как они сначала захватят Проклятый. Подобные планы обычно заканчиваются пьяными жалобами в барах. Но глупцы продолжают стремиться к этому, и "политика" в Проклятом часто означат крупномасштабные схватки, после которых по мостовым реками течет кровь.

Большая часть здешних жителей настолько занята, плетя интриги, заговоры и составляя планы, что они практически никогда не покидают Проклятый. Здесь очень много людей, гитзераев, обитателей Нижних Планов и злых гуманоидов, и они обычно не обращают внимания на странников (если, конечно же, у путешественника нет чего-то, что их интересует). Тем не менее, они легко обижаются, и будут хранить ненависть к обидчику до гробовой доски.

Революционная Лига особенно сильна в Проклятом, и часто стремится остановить тех, кто жаждет власти. На самом деле, их цель - уничтожить все силовые структуры. Но сама Лига уже разбилась на противостоящие друг другу подфракции, каждая из котоых называет себя истинными Анархистами, и которые стремятся уничтожить всех своих противников.

Власти: Бюргером Проклятого является самый большой и самый отвратительный странник города, и он обычно пользуется значительной поддержкой. Нынешним Бюргером является Товус Гилиаф, волшебник-гитзерай, который некогда был фактолом Атар, пока завистливые противники не предали его и он не оказался здесь. Теперь он (и другие рубаки) создают здесь основу для своей будущей мести, которая приведет к гибели каждого Бросающего Вызов в Сигиле. Во всяком случае, так говорит Гилиаф.

Местные Достопримечательности: Дом Бюргера расположен на Площади Врат, вместе с тюрьмой, правительственными учереждениями и сокровищницей. Оставшаяся часть города представляет собой черное и неприятное скопление зданий, гостиниц и противостоящих друг другу штаб-квартир. Упоминания заслуживает только *Четвертованный Человек*, таверна, удовлетворяющая потребности различных изгнанных владык.

Текущие Новости: Последняя армия собирается (бывшим) Бароном Юрелом Зарктаскаром, командиром Дозора Стены. Он планирует вторгнуться на свою праймовую родину, но Анархисты пока еще не сказали своего веского слова.

Наивысший

Добро пожаловать в максимальное совершенство,
которого могут достичь смертные.
-Абилигус, архон

Приблизительное население: 25,000 (включая сторожевые заставы).

Город: Когда прайм говорит о городе, улицы которого вымощены золотом, он обычно занимается обычным пустословием. Но когда этим занимается планар, существует очень большая вероятность того, что он говорит о Наивысшем. Все дело в том, что сам город и его улицы построены из желтого кирпича, покрытого прожилками магического серебра и стали - в результате чего все это место испускает сияние. Это сильный, обтекающий свет, благодаря которому по вечерам вполне можно читать книги, но не настолько резкий, чтобы странники не могли заснуть в своих комнатах. Здешние здания находятся в тепле, и потому огонь необходим только для приготовления пищи.

Этот город не окружен стенами - да ему это просто и не нужно. В любое время от трех до двенадцати летающих замков (именуемых сторожевыми заставами), окружают Наивысший, подобно висящим в небе лунам. В каждом из них живет лорд-паладин и его свита, и эти рубаки защищают лежащий под ними город. Каждые несколько десятилетий замки на некоторое время опускаются на окраинах города.

Врата: Где-то в самой высокой башне Наивысшего расположены врата на Гору Целестию. Эта башня заполнена одними только лестницами, которые бесконечно изгибаются и пересекаются. Большая их часть, в конце концов, выходит на смотровую площадку, с которой путешественник может сразу увидеть Стойкость и Торговые Врата. Тем не менее, одна из лестниц поднимается еще выше. Странники, которые карабкаются по ней, неожиданно оказываются в воздухе, на высоте двадцати футов над океаном, воды которого окружают саму Гору Целестию. Океан обладает всеми качествами святой воды, и падение не повредит страннику, хотя он явно запомнит прохождение через врата.

Население: Жители Наивысшего являются такими приятными, добрыми и понимающими, что странники незаконного или недоброго мировозрения вскоре зарабатывают нервный тик. Все дело в том, что всех бедняг, мировозрение которых не является добрым, просят покинуть этот город. Их не будут принуждать сделать это, во всяком случае, до тех пор, пока они не нарушат один из здешних законов, но бдительные горожане будут постоянно следить за ними.

Не считая нескольких архонов и дев, большую часть здешних обитателей составляют люди - многие из них являются паладинами из миров Прайма. Одной из наиболее популярных группировок города является секта справедливых рубак, которые называют себя Орденом Воинов Планов. Практически все жители Наивысшего предпочитают одежду светлых цветов, особенно белого.

Власти: Правителем Наивысшего является Высокий Советник Мигуала абд-аль Рагарин, паладин из Закары (расположенной в мире Торил). Это уже достаточно пожилая женщина, которой помогают два визиря: архон, которого зовут Блазара Создатель Света и воин-халфлинг, которого зовут Мендел.

Другими высокопоставленными лицами города (вот уж кого действительно можно назвать высокопоставленными) являются лорды-паладины летающих сторожевых застав. Многие из них, в конце концов, опускают свои замки на землю и присоединяются к жизни города, но иногда сильный паладин и его последователи бросают вызов Высокому Советнику в борьбе за власть. Эти поединки обычно оказываются короткими и кровавыми, и паладину обычно достается только вакантное место в книге мертвых.

Местные Достопримечательности: Одно из самых важных для города мест в действительности находится у подножия Горы Целестии - это город Вера Сердца. Старые карты Внешних Земель указывают на то, что он некогда был частью Земли, после чего перешел на соседний план. Вера Сердца управляется великим ламассу, которого зовут Лебес.

Так же хорошо известен летающий замок Тотатиса Тира. Он является самым могучим лордом-паладином города, но при этом и одним из самых надменных и упрямых обитателей Наивысшего. Он считает, что Высокий Советник не слишком хорошо справляется с проблемой Святой Тени (смотрите раздел "Местные Слухи"), и что кому-то нужно взяться за это более активно.

Странники, желающие поболтать, могут насладиться общением на Форуме, местом сбора множество путешественников. Форум представляет собой открытый амфитеатр, где добрые и законопослушные существа собираются для того, чтобы обсудить природу добра, закона и паладинства.

Текущие Новости: Хотите верьте, хотите нет, но в городе довольно успешно действует гильдия воров, известная, как Святая Тень. Некоторые местные жители считают, что им нечего бояться, так как её члены грабят только недобрых и незаконных гостей города. Но другие чувствуют, что именно эта гильдия мешает Наивысшему присоединиться к Вере Сердца на Горе Целестии.

Фаунель

Не можешь увидеть город из-за деревьев?
Побойся баатезу, рубака, город - это и есть деревья!
-Тропси, проситель в облике леопарда

Приблизительное население: 900 гуманоидов и, возможно, в два раза больше других существ.

Город: Представьте себе великий город людей, построенный из камня. А теперь представьте его лежащим в руинах, с разрушенными и разбитыми зданиями, сломанными фонтанами, из которых едва течет вода, и соборами, наполовину закрытыми деревьями. Здесь нет ничего, только руины, опутанные растительностью и лианами, подобно мухе, опутанной паутиной. Воздух

постоянно остается влажным и жарким, и, кажется, будто вот-вот начнется сильный ливень, за которым непременно последует радуга (или лунный мост, ночью).

А теперь, брат, представь, что эти руины заселены гуманоидами, животными и планарными существами. Это Фаунель - разрушенный город, который полон жизни. Тот, кому для жизни нужны дома, строит их из старого камня, но большая часть здешних жителей ютится под многоцветными тентами и в палатках. Цвета и пометки на палатках являются уникальными, и потому странник вполне может ориентироваться по ним во время путешествия по городу (к примеру, палатка Джока Мудреца является ярко-желтой с множеством красных пятен). Тем не менее, здесь иногда оказывается достаточно сложно пробраться сквозь хаос лиан и каменных построек.

Легенды рассказывают о том, что руины в действительности появляются из одного из праймовых миров. По слухам остатки этих городов падают на Внешние Земли и становятся очередной частью Фаунеля. Так это, или нет, но очень многие странники рассказывают о множество врат, ведущих на праймовые миры и расположенных в черте города.

Врата: Врата на Земли Зверей представляют собой широкий пруд, охраняемый большой каменной статуей, известной, как Гнев. Некоторые говорят, что Гнев некогда был смертным, существом, представлявшим собой нечто вроде живого облака, который восстал против своих собратьев. Как говорится в одной из историй, он предал их ради власти, тогда как другие считают, что его "преступление" состояло в том, что он желал принять материальную форму. Как бы то ни было, теперь это существо состоит из камня, и обладает человеческим лицом и сияющими синими глазами.

Гнев не слишком много рассказывает о своем прошлом, он спрашивает каждого странника, стремящегося перейти на Земли Зверей, что ему нужно там. Мудрые рубаки отвечают ему, и делают это правдиво. Те глупцы, которые лгут ему или вообще игнорируют статую, обычно встречают быстрый и неприятный конец на той стороне врат. (Местные жители, считают, что к этому как-то причастен Гнев, но никому так и не удалось понять, как именно).

Население: Коренными жителями Фаунеля в основном являются негуманоидные просители с Земель Зверей. Это разумные существа в облике зверей, и Невежды очень часто удивляются, когда те внезапно начинают разговаривать. (На самом деле, они думают и говорят гораздо лучше некоторых Невежд). Оставшаяся часть городского населения состоит из немногочисленных эльфов, людей, бариауров, кендеров и халфлингов. Многие здешние жители принадлежат к фракции Знака Единого и руководят большим комплексом, который они именуют *Центром Вечных Мечтаний*.

Власти: В Фаунеле нет официального правителя и странники говорят, что здесь царит только один закон - закон джунглей. Наиболее выдающейся фигурой в городе является Гнев, хотя он преследует собственные цели. Если он представляет Фаунель, то это не сулит городу ничего хорошего, хотя при этом

Земли Зверей будут в большей безопасности. Ходят слухи о том, что Гнев является единственным, что удерживает Фаунель на Внешних Землях.

Местные Достопримечательности: Множество планаров называет Фаунель "Руинами", и, кажется, будто рубаки постоянно натыкаются на новые и новые следы разрушений в этом месте. Многие из этих руин в действительности существовали здесь всегда, и были "обнаружены" только в результате гибели множества лиан или очищения от них определенных территорий. Конечно же, это не мешает здешним жителям считать, что остатки зданий появляются здесь с Прайма, или распускать слухи о существовании в окрестностях города множества врат.

Одним из мест города, которое никуда не исчезает, является штаб-квартира Отмеченных, *Центр Вечных Мечтаний*. Это пустынный, лишенный крыши собор с разбитыми стеклянными витражами, которые закрыты странными вышивками и полотнами. В соответствии с картами Отмеченных, город является центром как Фаунеля, так и Внешних Земель (тому идиоту, который доверит жизнь одной из подобных карт можно будет только посочувствовать).

Текущие Новости: Многие говорят о тайной группировке, действующей в этой части Внешних Земель - группе законно-злых воинов, известной, как Жестокая Охота. С разрешения Убийц Милосердия, эти люди стараются выследить всех просителей Земель Зверей и отправить их в книгу мертвых. (Для Охоты звери с человеческим разумом являются чем-то отвратительным). В их списке присутствует и Гнев. Они стремятся увезти его из Фаунеля, чтобы открыть свои собственные врата на Земли Зверей - и облегчить проведение своих охот.

Вы знаете, это не столько жара, сколько влажность.
-Роггетт Глупый, тщетно пытающийся
завязать разговор с Гневом

Стойкость

Добро пожаловать в самый любимый и самый известный город Внешних Земель. Я уверен, что вы согласитесь с нами.
-Антон Левелскалл, Гармониум

Приблизительное население: 5,000.

Город: Некоторые планары называют Стойкость "Яйцом", так как этот город находится внутри стены, которая построена так, что образует идеальный овал. Возле одного конца стены расположены Врата на Аркадию, а возле другого - большой стадион, именуемый Исповедальней (смотрите раздел "Местные Достопримечательности"). Два главных входа в город расположены друг напротив друга, но на протяжении всей городской стены находится множество небольших проходов.

Улицы Стойкости представляют собой широкие бульвары, большие, прекрасные парки и рощи. На самом деле, добрая половина территории города

заполнена рощами, парками и фонтанами, а другая половина застроена зданиями. Кварталы являются чистыми и аккуратными, причем каждый из них предлагает страннику хороший набор различных магазинов. Большая часть зданий в этой части Стойкости обладает первыми этажами, построенными из камня, и верхними этажами, сделанными из дерева и глины, над которыми нависают соломенные крыши. Двумя выдающимися каменными зданиями этого города являются Врата на Аркадию и Исповедальня.

Врата: Врата на Аркадию находятся на вершине низкой, круглой ступенчатой пирамиды, состоящей из семи ярусов, с лестницами, поднимающимися на вершину с каждой из сторон света. Сами врата представляют собой огромный язык зеленоватого пламени, и странники, желающие попасть на Аркадию, проходят через него без вреда для жизни. Местные жители поговаривают, что злые глупцы очищаются, проходят через огонь, но в других легендах говорится, что это происходит не так легко.

Население: Если бы не здешнее население, то Стойкость была бы прекрасным местом. Население города представляет собой дикую смесь праймов, представителей фракций и просителей с Аркадии. Просители обладают способностью определять мировоззрение. Другие обитатели плана (за исключением просителей) обладают иммунитетом, как к иллюзиям, так и фантасмагориями. Кроме того, Стойкость является очень популярным местом для Твердоголовых (бойцов из фракции Гармониума). Они могут накладывать заклинание *очарования человека* раз в день. В конце концов, все здешние жители стараются сделать все, чтобы их город жил здоровой и хорошей жизнью - или хотя бы приближенной к ней. Лжецы, грабители и злые странники обходят это место десятой дорогой.

Власти: Высокопоставленными лицами Стойкости являются семеро членов Тайного Конклава, избираемого теми жителями города, которые обладают добрым и законным мировоззрением. Новые выборы проводятся всякий раз, когда через город проходит Процессия Модронов. Когда через город проходит орда, голосующие выдвигают семерых горожан по позицию членов Конклава. Список избранных остается неизвестным большей части населения. Тем не менее, люди знают, что одним из членов нынешнего Конклава является Скилар Мендасин, могучий человек-боец, который служит Твердоголовым.

Местные Достопримечательности: За исключением Врат на Аркадию самой важной достопримечательностью стойкости является *Исповедальня*. Это огромная арена, глубоко ушедшая в землю, находится прямо напротив пирамиды, расположенной на противоположном конце города. Кроме всего прочего, Исповедальня очень хорошо построена - любой рубака, который стоит посреди арены и стучит своей костяной шкатулкой, может быть твердо уверенным в том, что его слова услышат даже на самых верхних скамьях.

Исповедальня используется для рассмотрения прегрешений и вынесения приговоров. Несколько раз в неделю, местные жители заполняют скамьи (путешественники, желающие занять хорошие места, должны прибыть как можно раньше), и каждый может выйти на арену для того, чтобы признаться в своих преступлениях или ошибках. После этого толпа выносит приговор,

который в зависимости от её настроения может варьироваться от обычного устного предупреждения, до смертной казни. Отказ принять свой приговор автоматически отправляет глупца в книгу мертвых - толпа разрывает его на месте. Обычно Гармониум приводит сюда преступников и подозреваемых, но странник будет поражен тем, сколько людей желает исповедать в своих грехах. Кажется, будто некоторым просто необходимо подобное очищение.

В Стойкости есть несколько прекрасных гостиниц, но наиболее популярной является *Слезы Тира*, из окон которой открывается вид на Исповедальню. Хозяйка этой гостиница, Гладола ДеФардж, предположительно является раскаявшейся жрицей Ловиатара.

Текущие Новости: В последние несколько недель воздух в Стойкости накалился. Тайный Конклав решил, что город практически готов к тому, чтобы присоединиться к Аркадии. Конечно же, это значит, что Исповедальня была просто заполнена добровольцами и странниками, пойманными Гармониумом. На самом деле, некоторые люди говорят, что город уже перешел на Аркадию, и что его место на Внешних Землях заняла его копия.

Глориум

Что есть жизнь, если не борьба? Что есть борьба,
если не конфликт? Что есть конфликт, если не битва?
Что есть Глориум, если не это все?
-Плосконосый Грим

Приблизительное население: 300

Город: Коренные жители Сигила привыкли считать любой город, размеры которого меньше размеров Города Врат, городишком, и Глориум действительно можно назвать этим словом по большинству планарных стандартов. Он представляет собой небольшую кучку длинных домов и мастерских, разбросанных по берегам глубокого фиорда, на каждой стороне которого вздымаются горы, высота которых, кажется ненамного меньше высоты Шпиля. Через эти утесы ведет всего одна опасная дорога, и большая часть рубак предпочитает добираться до Глориума по морю.

Город кажется временным поселением, больше напоминая зимний лагерь странствующих грабителей, чем постоянное место проживания. Это очень радует местных жителей, которые никогда не отличались особой любовью к гостям.

Врата: На самом деле на близлежащий Асгард ведет сразу двое различных врат. Первые представляют собой водоворот, расположенный в устье фьорда, размеры которого позволяют перейти на хаотичный план вечной битвы целому кораблю. Этот вход, именуемый Водяными Вратами, начинает двигаться в обратном направлении два раза в день, и потому странник, знакомый с порядком здешних приливов и отливов, сможет использовать эти врата для возвращения с Асгарда.

Другие врата представляют собой переход на сам знаменитый Иггдрасиль, и расположены они в одной из пещер в горах, нависающих над городом. Бедолагам, которые ищут эти врата, следует обзавестись очень надежной картой. Множество других пещер в этих же горах ведет в королевства, расположенные глубоко под поверхностью Внешних Земель, а это значит, что существует множество мест, в которых могут потеряться Невежды.

Население: Свою незначительную численность жители Глориума наверстывают своей громогласностью. Это очень шумные, гордые люди (в основном люди) и на них очень сильно влияет Северный пантеон Асгарда, что отражается на их действиях и внешнем виде. Они внимательно следят за незнакомцами, пока те не докажут, что чего-то стоят, спокойно относятся к проявлениям равнодушия или безразличия и часто вступают в сражения. На самом деле, глупец, который зря трясет своей костяной шкатулкой, скорее всего, будет вынужден вступить с ними в бой. Подобные поединки продолжаются до первой крови (которую обычно теряет гость Глориума).

В окружающих холмах и горах существует довольно небольшое сообщество бариауров, которые патрулируют эти земли и держат самых неприятных обитателей гор вдали от города. Тем не менее, некоторые бариауры не слишком сожалели бы в том случае, если какому-то бихолдеру удалось проскользнуть в город - отношения между обитателями Глориума в лучшем случае можно назвать натянутыми.

Власти: Этим городом правит человек-рейнджер, именуемый Плосконосым Гримом, в котором воплотились лучшие черты Глориума и его жителей. Это воин, обладающий широкими плечами и невообразимой силой, верный до безумия (и до безумия переменчивый). Сила его мускулов и воли привела к тому, что его люди абсолютно верны ему, и потому этому рубаке лучше не переходить дорогу.

Бариаурами в горах правит Джек Танол, древний бариаур с огромными рогами и драгоценным камнем на месте одного глаза. Местные легенды рассказывают о том, что он потерял глаз в сражении с Гримом, и потому этих двух странников нельзя назвать хорошими друзьями.

Местные Достопримечательности: Глориум нельзя назвать вселенским туристическим центром - здесь гораздо меньше таверн и гостиниц, чем в соседних привратных городах, а к чужакам относятся почти так же, как к ларвам. На самом деле, единственным стоящим местом является маленький храм на краю города. Здешние жрецы проводят большую часть времени в поклонении Одину и Норнам, обращая не слишком много внимания на оставшийся пантеон.

Текущие новости: Глориум является маленьким, гордым и довольно уязвимым. Уже многие месяцы ходят слухи о том, что Гземнид, бог бихолдеров, пытается захватить власть над городом и его вратами. Говорят, что в горах уже появились служители этого злобного божества.

И все больше и больше планаров приходит в Глориум, особенно из числа фракции Обреченных. Они предложили построить здесь цитадель (заполненную их собственными бойцами) для того, чтобы оказать помощь в защите города. Плосконосый Грим посоветовал им забыть об этом. Он является Независимым и знает, что если Обреченные смогут укрепиться где-то, то выбить их оттуда окажется сложнее, чем вывести блох.

Странникам, которые приходят сюда, так же следует остерегаться юноши (или кого-то, кто кажется юношей), которого местные жители называют "Мальчиком Леммингов". Этот странник часто ходит по окрестным горам и предлагает свои услуги в качестве проводника, называясь Каем. Бедолаги, которые следуют за ним, вскоре сталкиваются с бихолдерами, гигантами или пожирателями разумов, оказываются под сходящими лавинами, падают в ямы или заходят в такие ущелья, которые сразу же начинают напоминать им лабиринты Леди Боги. Того, кому удается пережить "помощь" Мальчика Леммингов и вернуться в Глориум встречает только оглушительный хохот при попытке рассказать тамошним жителям о своих несчастьях. Он и тост в честь глупцов, которые доверяют незнакомцам.

Отчаяние

Ты что-то имеешь против серого, глупец?
Тингол Смеющаяся, Высокий кардинал Отчаяния

Приблизительное население: 20,000

Город: Лучшей стороной Отчаяния является то, что здесь очень сложно заблудиться. Это окруженный стенами город всего с одним входом и от этого входа ведет одинокая дорога, которая спиралью уходит вниз, в глубокую яму, и заканчивается внизу, на огромной площади. Кроме того, странник всегда может определить, когда он достигает Отчаяния - входные врата представляют собой кричащее человеческое лицо, вырезанное из красного камня, глаза которого слепы и пусты, и только красные слезы, вызванные эрозией, катятся по его щекам.

Красный камень Кричащих Врат (как их называют здесь) является единственным, светлым пятном во всем городе. Оставшаяся часть Отчаяния построена из серого камня и серого, обветренного дерева, которое становится все темнее и темнее, по мере того, как странник опускается в яму.

Врата: На дне ямы, где, наконец, заканчивается дорога, находится плоский дворик из серого камня с низким, серым колодцем в центре. Этот колодец до краев заполнен плотной, черной грязью, напоминающей расплавленную смолу. Хотите отправиться на Серую Пустошь? Просто прыгните в колодец. Рубаки так же умеют вызывать эту грязь наружу, и несколько жителей Отчаяния знают заклинания, предназначенные для этого. Данный метод позволяет гарантировать то, что весь отряд окажется в одном и том же месте на другой стороне. (Чернота покидает колодец и покрывает дворик толстым слоем смолы. Те, кто испытали это, рассказывали, что весь этот процесс напоминает купание в черном пудинге).

Население: Жители Отчаяния напоминают ходячую депрессию. Большая их часть десятилетиями скитается по городу, ибо им некуда идти и нечего делать. У этих бедолаг едва хватает энергии для того, чтобы устраивать неприятности другим. Нет никакой вероятности того, что мир станет лучше - ни здесь, ни где-либо еще - так зачем же беспокоиться?

Близость Серой Пустоши так же оставляет определенный след в душах этих несчастных. Спустя несколько недель пребывания в этом месте, странник зарабатывает сероватую бледность (известную на Внешних Землях, как "изнурительный загар"), а его глаза, привыкшие к полумраку, начинают болеть при столкновении с яркими цветами. На самом деле, городские законы запрещают появление ярких или контрастных цветов в сердце ямы, и местные жители обладают полным правом разрывать все яркие вещи на кусочки. Странники, которые не обращают большого внимания на законы, обычно очень удивляются, когда их атакуют местные жители, разрывающие их одежду и метающие в них большие и влажные шары грязи.

Власти: Высоким Кардиналом Отчаяния является женщина-человек, лицо которой скрыто маской, и которая называет себя Тингол Смеющаяся. Она говорит, что была волшебницей, которой удалось спастись после гибели её праймового мира. В качестве правительницы она носит тяжелые цепи и огромную металлическую маску, сделанную в виде головы черного волка.

Тингол занимает свое место благодаря поддержке семи абсолютно идентичных бихолдеров. Они постоянно патрулируют яму, бросая пристальные взгляды (сразу около десяти) на странников, которые могут угрожать их госпоже. Их верность является абсолютной, и некоторые считают, что Тингол продала свои заклинательные способности (и свою человечность) темным силам в обмен на их службу.

Целью Тингол является удержание жителей города на их месте и осознание ими всей отчаянности их ситуации. И странники вынуждены согласиться с тем, что она выполняет эту работу так, как положено. Глупцы, которые переходят ей дорогу, могут спокойно дожидаться долгой, болезненной казни, которая может продолжаться целыми днями. (Быстрая смерть может повысить жажду крови толпы, и, кроме того, медленное удушение или четвертование является гораздо более болезненным).

Странникам следует знать о том, что Тингол в данный момент экспериментирует с изящными искусствами, подобными раскрашиванию тел преступников в синий цвет, после чего толпа разрывает несчастного на части. Её последнее произведение, "Соната для Певчей Птицы и Молота" вызвала несколько чудесным образом депрессивных оценок.

Местные Достопримечательности: Учитывая то, что в улице всего одна улица, найти какое-то место не составит труда, но вот страннику, которому необходимо спрятаться или убежать, будет действительно несладко. Он может оказаться в очень большой переделке, особенно если вспомнить о том, что повсюду разбросаны пешие патрули Тингол и летающие бихолдеры, которые

следят за всем и всеми. Это еще добавляет ощущения безнадежности, которая уже стала основной идеей города.

Единственным светлым пятном в Отчаянии является Дом Собраний Братства Сестер, общества рубак с добрым мировоззрением (которые могут обладать любым полом, несмотря на название), которые обеспечивают помощь и лечение населению города. Конечно же, многие ненавидят их за это, и потому члены Братства выходят за пределы своей цитадели только в сопровождении вооруженных охранников. Они всегда облачены в одежды светло-серого цвета, которые отвечают цветовым стандартам города, но при этом их платья и рубашки являются безупречно чистыми, и, кажется, сияют на фоне грязных городских домов.

Лучшие гостиницы для странников - во всяком случае, наименее депрессивные - расположены возле вершины спирали. Самой шумной из них является *Искалеченный Паладин*, самой спокойной - *Открытая Могила*, а самые свежие слухи можно найти в *Замке Кости* (включая и тот, будто Сайрик, Принц Лжи, время от времени забегает сюда для того, чтобы помучить здешних клиентов).

Сама Тингол обитает в большом архитектурном комплексе, состоящем из величественных башен и зданий, которые начинаются в глубинах ямы и поднимаются ввысь, на высоту трех поворотов спиральной дороги. Возле самого верхнего входа в комплекс, Тингол расчистила место для выступлений и общественных казней. (Странники, которые были здесь раньше, могли помнить сиротский приют, который некогда стоял здесь). Многим преступникам, столкнувшимся с "правосудием" Тингол предоставляли возможность выйти на сцену, обещая, что они обретут свободу в том случае, если им удастся вызвать у Тингол какие-то эмоции. Но, несмотря на огромное количество людей, которые прошли через это место, никому так и не удалось добиться успеха.

Текущие Новости: Жители Отчаяния привыкли держать глаза открытыми, а свои костяные коробки - закрытыми. Это необходимо, если вы, конечно же, не получаете удовольствия от того, что два бихолдера держат вас в воздухе с помощью телекинеза, тогда как третий постепенно дезинтегрирует вашу кожу. Но даже, несмотря на это жители города украдкой говорят о колодце, расположенном в яме.

Местные жители ожидают, что однажды содержимое колодца выйдет из берегов, заполнит яму и перенесет весь город на Серую Пустошь. Но теперь в этих историях говорится о гуманоидных существах, состоящих из черной смолы, которые поднимаются из колодца и отправляются в город. Множество жителей города уверяют всех в том, что видели это своими глазами, а один или два даже клянутся, что они сражались с этими существами, или видели, как они сливались с камнем городских зданий. Конечно же, Тингол не слишком нравятся все эти расказни, которые она называет пьяным бредом. Теперь её головорезы, ставшие чем-то вроде службы охраны порядка, выслеживают каждого, кто распространяет ли слушает эту ложь, и демонстрируют им, насколько подобные слухи могут быть вредными для здоровья.

Важные места

1. Кричащие Врата.
2. Дом Собраний Братства Сестер.
3. Искалеченный Паладин.
4. Замок Кости.
5. Открытая Могила.
6. Дворец Тингол Смеющейся.
7. Дворик и Врата на Серую Пустошь.

...самый отвратительный хит года.
...напоминает нам о том, что значит быть воистину отчаявшимся.
Она заставит вас рыдать.
Она заставит вас рыдать.
Двоих наверх!
-Выдержки из рецензий на "Сонату для Певчей Птицы и Молота"

Чумное Кладбище

"Она может быть продажной девкой,
Но для меня это - конфетка".
Припев к песне "Чумное Кладбище - леди моя".
Слепой неудачник Дулмастер

Приблизительное население: 20,000

Город: Чумное Кладбище является городом Внешних Земель, на примере которого демонстрируется главное правило Бездны - самые сильные воины являются самыми правыми, и они делают все, что захотят с теми, кто слабее их. Тем не менее, в данном случае в роли слабых выступает большая часть города.

Чумное Кладбище является скоплением хижин, домов и руин, разбросанных вокруг стен сияющей твердыни из серебристой стали. В этой крепости проживает Чтец Арки, который правит городом железной рукой. За пределами твердыни расположена оставшаяся часть города, состоящая из храмов, домов и торговых кварталов, причем все тамошние жители должны заботиться о себе сами. В результате этого большая часть города является разрушенной, серой и безлюдной.

Тем не менее, крепость Чтеца Арки является великим и изящным зданием. Её крыша сияет благодаря металлическим плиткам, а карнизы заставлены гаргульями, как живыми, так и не очень. Остролистник и кровавые шипы покрывают стены твердыни для того, чтобы гарантировать то, что чужаки так и останутся за стенами.

Врата: В одной из стен твердыни Чтеца Арки расположены три огромных арки. Центральная и правая арки ведут в крепость, тогда как левая арка водит странников в гораздо более неприятное место. Это Врата в Бездну и странники, которые заглядывают туда, видят безжизненные земли, известные, как Равнина

Бесконечных Порталов (самый верхний слой Бездны). Равнина представляет собой безлюдную пустошь, на которой нет ничего, за исключением двух вещей: огромных ям, которые являются порталами, ведущими на более низкие слои и железных крепостей, которые принадлежат лордам танар'ри.

Подобно оставшейся части твердыни, врата окутаны остролистником, и потому страннику еще и придется изрядно постараться для того, чтобы проникнуть туда. С другой стороны, остролистник может быть лучшей частью путешествия.

Население: В большинстве своем жители Чумного Кладбища живут здесь благодаря тому, что оно граничит с Бездной. Некоторые ищут приключения на Равнине Бесконечных Порталов, другие стремятся добиться благосклонности темных сил, а третьи просто отличаются характерами, которые полностью отвечают этому жестокому городу. Куда бы ни посмотрел странник, он найдет предательство, боль и угнетения.

Большая часть местных жителей принадлежит к людям и тифлингам, вместе с такими злобными гуманоидами, как орки, гноллы и огры. Но, учитывая непосредственную близость Бездны, путешественник так же всегда может столкнуться с одним из квазитов или танар'ри (в основном алу-демонами или камбионами), которые поселились в Чумном Кладбище.

Власти: Нынешним Чтецом Арки Чумного Кладбища является Бурри Ярморил, тифлинг-жрец некой скрытной и разрушительной богини. Он дергает за ниточки всех марионеток города, но и в свою очередь подчиняется рукам Бездны.

Чтец Арки вселяет ужас в сердца здешних жителей с помощью своей личной милиции, банды планарно/человеческих полукровок, известных, как Гончие. Эта стая тифлингов, алу-демонов и камбионов следует всем приказам своего командира и они готовы даже покинуть город для того, чтобы последовать за бедолагой, который оскорбил их.

Местные Достопримечательности: За исключением великой твердыни Чтеца Раки, Чумное Кладбище является грязным, гниющим и серым городом грязного камня и обваливающихся домов. Тем не менее, здесь есть несколько мест, в которые странник может возжелать заглянуть (или от которых он захочет держаться подальше).

Одним из популярным мест среди многих здешних жителей является заброшенный храм, расположенный неподалеку от твердыни. Ходят слухи, что некогда он использовался для поклонения нейтральному богу, Огму. Но некоторые люди украдкой говорят о втором, более мрачном храме, скрытом под осквернённым алтарем.

Чумное Кладбище так же известно, как Торговые Врата злых привратных городов, предлагая различные товары для бартера или продажи. Рубаки, которые приходят в город для этой цели, могут выпить в *Глазе Дракона*, *Колоколе и Свистке* и *Золотом Грифоне*. Конечно же, это последнее место

является излюбленным заведением Гончих и любой глупец, желающий еще пожить на этом свете, будет избегать данного места.

Текущие Новости: Спросите любого глупца на улицах о цели Чтеца Арки и, скорее всего, вы получите ответ (если он при этом не потеряет сознание). Нет никакого секрета в том, что Ярморил стремится увлечь Чумное Кладбище в Бездну, что повлечет за собой порабощение и гибель большей части здешних жителей. Но если он не сделает этого, то он сам окажется в книге мертвых. Можно даже не говорить о том, что у Ярморила есть очень хорошая мотивация для того, чтобы перенести город в Бездну.

Костяная Клетка

Правила предназначены для того, чтобы приносить пользу.
-Из книги "Ум и мудрость Лорда Паракса"

Приблизительное население: 35,000

Город: Долина Шпиля представляет собой вздымающийся горный хребет, который начинает возле Баатора и простирается по направлению к Шпилю практически до самой Реки Ма'ат. Небольшой отрог горного хребта разделяется на две гряды, которые формируют узкую долину друг между другом. Узкие пики каждой гряды загибаются вовнутрь, нависая над долиной, подобно ребрам невообразимо огромного (и, к счастью, мертвого) зверя.

Город Костяная Клетка находится именно там, полностью заполняя эту долину. Местные жители закрыли стенами ущелья между горами, в результате чего пешим странникам приходится использовать большие железные ворота на каждом конце долины. Оказавшись внутри, путешественники обнаруживают, что город заполнен башнями и личными твердынями. Большая часть домов построена из черного сверкающего камня или гладких серых скал, и здешние высокопоставленные лица, обладающие богатством и властью, демонстрируют это, покрывая свои жилища изящными украшениями. Кирпичные дороги Костяной Клетки напоминают по цвету свежепролитую кровь.
Самым внушительным зданием города является Цитадель, дом Квентилла Паракса, Лорда Костяной Клетки (смотрите раздел "Власти"). Это самодостаточный город внутри города. Его стены построены из цельных блоков обсидиана и черного камня, а его стальные решетки сделаны с помощью каких-то странных и экзотических материалов. Любой глупец, взгляд которого падает на Цитадель, сразу понимает, кто именно правит городом.

За пределами Цитадели, город разделен между пятью конкурирующими семьями, каждая из которых пользуется определенной поддержкой среди местного населения. Их владения не разделены стенами, но каждая группа обладает своими собственными границами и стражами, которые оберегают их.

Врата: Врата на Баатор являются отдельным комплексом, расположенным где-то внутри Цитадели, в результате чего страннику необходимо сначала найти Паракса, а потом уже искать сами врата. Они представляют собой высокую, вращающуюся колонну красного света, заполненную танцующими

серебряными пылинками (которые по слухам являются дезинтегрированным останками глупцов, которые пытались пойти против воли Лордов этой ямы). Невеждам следует помнить о том, что планары никогда бы не назвали эти врата Проклятыми просто так.

Население: Здешние жители являются трудолюбивыми, подозрительными и жадными. В отличие от своих соседей в Факеле они живут не только для того, чтобы копить деньги. В Костяной Клетке основной целью является обретение власти во всех её формах - денежной, военной и магической. Деньги необходимы для того, чтобы платить по счетам, но если странник будет придавать им слишком много внимания, то его ожидает достаточно неприятная судьба.

Большую часть здешних жителей составляют тифлинги, обладающие значительной примесью крови обитателей Нижних Планов. Здесь так же живут люди, злые гуманоиды, бариауры, гитзераи и представители нескольких других рас, но тифлинги преобладают в этом городе, а преобладание - это главное в Костяной Клетке.

Большая часть путешественников весьма удивляется незначительному присутствию в городе жителей Баатора. На самом деле Лорд Паракс и его сенаторы не слишком любят Владык Девяти. Они не хотят, чтобы их город затянуло на этот адский план, и потому они делают все, чтобы демоны держались от него подальше.

Власти: Лорд Квентилл Паракс является бойцом и магом-тифлингом, который правит городом, и все здесь подчиняется именно ему. Низкий, толстый и сгорбленный старик, Паракс стремится к тому, чтобы сделать город своим личным доменом до своей смерти (а некоторые говорят, что и после неё).

Для того чтобы поддерживать иллюзию честности, Костяная Клетка обладает советом из пяти сенаторов, которые по слухам способны накладывать вето на решения Лорда. Но это всего лишь слух, умело распространяемый Параксом. На самом деле, в любой момент ему подчиняется три сенатора, независимо от того, вызывается ли их подчинение взятками, угрозами или заложниками. Подобно другим жителями города, Паракс готов пойти на все, чтобы вырваться вперед, и остаться там навсегда.

Местные Достопримечательности: Костяная Клетка не славится своим гостеприимством, брат. Большая часть таверн представляет собой обычные притоны, открытые в заброшенных зданиях. Тем не менее, ближе к центру города, находятся горячие бани, построенные над вулканическими источниками. Там есть несколько достаточно приличных бань и курортов. Эти места особенно популярны среди странников, у которых есть дела в Костяной Клетке, и которые не собираются выступать против Лорда Паракса и его друзей. Лучшим из этих заведений является *Гимназия Пара*.

По направлению к Ригусу, Долина Шпиля прерывается Великим Проходом, ведущим прямо через горы и сокращающим время путешествия в Ригус вдвое.

Конечно же, многие планары, которые были в Ригусе, считают это двойственной удачей.

Текущие Новости: Лорд Паракс подумывает над тем, чтобы разместить в городе посольство для рубак из Наивысшего, Торговых Врат и других привратных городов, обладающих добрым мировоззрением. Он считает, что сильное присутствие добра позволит его городу (а это действительно его город) остаться на Внешних Землях и под его властью.

Ригус

"Подчиняйся или умри" - это не просто хорошая идея. Это - закон.
Капитан Тод Жестокий Разоритель,
Убийца Милосердия

Приблизительное население: 20,000

Город: Ригус представляет собой огромный и постоянный военный лагерь, где стена вздымается над стеной, а башня - над башней, стремясь захватить все окрестные земли. Лагерь разделен на семь одинаковых колец, каждое из которых выстроено вокруг одного и того же холма. Самое большое кольцо окружает его подножье, тогда как самое маленькое (которое называют Короной) расположено вокруг его вершины. Восьмиугольные железные стены отделяют каждое кольцо от следующего: стена так же окружает и нижнее кольцо, чтобы отделить Ригус от оставшейся части Внешних Земель. Странникам придется воспользоваться вратами в нижней стене, но будьте осторожны - стена покрывается ядами умеренной силы для того, чтобы держать подальше ржавых монстров (и назойливых странников).

Врата: Врата на Ахерон расположены глубоко под землей, но в пределах Короны находился лестница, длинной в целую милю, которая позволит страннику опуститься прямо к порталу. Эта лестница выводит путешественника в большой подземный зал, который содержит в себе арку, сделанную из костей бариауров. Арка напоминает огромный кошачий глаз: в ней клубится туманная масса зелено-желтого цвета с черной полосой, которая опускается к подножию врат. Это Врата на Ахерон, так же именуемые Вратами Льва.

В этот зал так же ведет несколько туннели, которые уходят в отдаленные части подземелья. Легенды рассказывают, что они ведут в королевства темных сил, а так же к некоторым далеким вратам. На самом деле, существа, выходящие из Врат Льва, используют туннели для того, чтобы путешествовать по Внешним Землям.

Население: Жители Ригуса обладают рангами, которые указывают на то, какое высокое положение они занимают (или не занимают). Каждый начинает с ранга "гражданина", даже новорожденные и путешественники, которые решают поселиться в городе. Граждане получают от Великих Генералов новые ранги: рядового, сержанта, лейтенанта, капитана или генерала. Конечно же, глупцы могут скатиться вниз по иерархической лестнице, упав ниже гражданина - нарушители закона и пленники, захваченные во время боевых рейдов, получают

ранг "солдат-рабов". Предполагается, что все жители Ригуса будут беспрекословно следовать приказам представителей высших рангов, и что население будет четко следовать букве закона. Любое неподчинение считается предательством, и тот, кто изменяет Ригусу таким образом, сразу же оказывается в книге мертвых.

Только что прибывшие в город странники получают определенные поблажки. Они носят на шеях грифельные таблички, подвешенные на тяжелых железных цепях, которые указывают местным жителям на то, что эти люди не знают законов Ригуса. Но если глупец оскорбит какое-то высокопоставленное лицо, его табличка сразу же будет сорвана и уничтожена, в результате чего он окажется полностью беззащитным перед законом и бандами, которые рыщут по Ригусу в поисках новых рекрутов и рабов.

Основу населения Ригуса составляют люди, тифлинги и злые гуманоиды. Это место так же привлекает существ, которые понимают воинскую дисциплину, подобных оркам и хобгоблинам. И, конечно же, среди воинских орденов города очень много Убийц Милосердия. Ходят слухи о том, что многие генералы в действительности являются членами этой фракции.

Власти: Ригус организован так, чтобы обладать максимальной армейской эффективностью; группы, именуемые воинскими орденами, заняли здесь место кланов или семей. Каждый орден управляется генералом, которому помогают необходимые офицеры, и в самом низу которого находятся граждане и солдаты-рабы. Из сотен или коло того воинских орденов Ригуса самым могучим является мрачное сообщество, именуемое Колоколом Братства Рока.

Тем не менее, даже генералы несут ответственность перед высокопоставленными лицами. В пределах Короны (самого высокого кольца города), находится крипта, в которой обитают истинные владыки Ригуса. Эти знатоки являются бывшими генералами, который умерли еще много лет тому назад, но духи Короны никогда не уходят просто так и теперь они влачат полужизнь-полусмерть, подобную существованию личей. Эти существа отдают приказы генералам, которых всю жизнь учили подчиняться своим командирам (независимо от того, как от них пахнет).

Наиболее известным, уважаемым и устрашающим из нынешних генералов является Нагаро, женщина-воин с Таладаса, расположенного в мире Кринн. Некогда она была паладином.

Местные Достопримечательности: Чужаков в Ригусе не слишком жалуют - им советуют как можно быстрее завершить все их дела, а затем уйти. В большей части таверн ситуация обстоит так же, так как обычно они управляются тем или иным воинским орденом. Тем не менее, существует одно независимое место, которое называется *Сломанной Табличкой*, и там останавливаются многие путешественники.

Текущие Новости: Ходят слухи о том, что Нагаро и её генералы подумывают над тем, чтобы выйти за границы их владений. Возможными целями их атаки являются Автомата и Костяная Клетка, так как оба этих города были бы

хорошей добычей, несмотря на могучие силы, стоящие за ними на связанных с этими городами планах.

Сильвания

Что? Это кто там сказал, что город должен исполнять какие-то функции?
-Мигон Увертливый

Приблизительное население: 1,000

Город: Путешественники, у которых мирные города, подобные Экстази, вызывают зевоту, посчитают это место несколько более активным и беспокойным. Хотя здесь живет не так уж много народу для привратного города, но Сильвания известна тем, что в её пределах всегда кипит жизнь. Местные жители и днем, и ночью, безостановочно стучат в барабаны и поют застольные песни, олимпийские панихиды и эльфийские баллады, а над всем этим звучат охрипшие вопли просителей, планаров и праймов. Здесь клубятся и смешиваются чувственные удовольствия, и вскоре путешественнику начинает казаться, будто он может попробовать барабанный бой или увидеть ароматный запах готовящегося мяса.

Здесь очень легко потеряться, особенно если странник перед этим выпил в одной или двух тавернах. Сильвания напоминает грубый круг, но весь этот город заполнен изгибающимися, кривыми улочками, которые встречаются и пересекаются под невообразимыми углами. (Некоторые говорят, что строители несколько перебрали с пузыристым. *Несколько*).

Здания в Сильвании представляют собой такую же безумную смесь материалов и стилей. Многие из них построены в форме животных, кораблей или человеческих лиц, а некоторые строения даже двигаются. Шестеренки и водяные колеса вращаются, целые здания поворачиваются вокруг своей оси, а дома иногда складываются, создавая абсолютно новые строения.

Странникам, которые отличаются особенной любовью к флоре, Сильвания предлагает одни из самых диких и многочисленных зеленых зарослей Земли: здесь растут огромные растения и деревья, которые иногда поглощают целые кварталы. Эльфы любят селиться в их тени и ветвях.

Врата: Сильвания окружена лесами и где-то в этих лесах расположены Врата на Арборею. Конечно же, врата невидимы и они хаотично перемещаются по лесу, подобно изрядно напившемуся страннику. Для того чтобы найти врата, путешественнику всего лишь достаточно заблудиться в лесу (легко для одних, и довольно-таки сложно для других). После этого, пытаясь выбраться из леса, странник обязательно окажется на Арборее. Тем не менее, при использовании этих врат, следует сохранять осторожность - они не всегда отправляют путешественника туда, куда он желает попасть.

Население: Основную массу населения Сильвании составляют люди, эльфы и бариауры. Здешние жители весьма вспыльчивы, и каждая группировка любит вгонять оставшихся обитателей города еще в большую ярость.

Власти: Городом управляют вечные существа, известные, как Семь Духовников. Это не совсем нежить, не совсем просители, и не совсем боги, а просто высокопоставленные лица города, которые управляют им через тела, которыми они овладевают (подобно заклинанию *магического сосуда*). Обычно они меняют тела каждые несколько десятилетий, и получают их в основном добровольно. Но обрати внимание на слово "*в основном"*, брат - известен не один, и не два случая, когда жестокие хулиганы и мятежники подвергались внезапным и весьма радикальным изменениям. Семеро известны по титулам, которые отражают их природу: *Мысль* (в данный момент женщина-бариаур), *Знание* (человек-мужчина), *Действие* (женщина-халфлинг), *Страсть* (мужчина-эльф), *Отражение* (мужчина-бариаур) и *Отдых* (женщина-человек). Они все время живут в Сильвании, и странники обычно находят их прогуливающимися в её пределах.

Местные Достопримечательности: Самой выдающейся достопримечательностью Сильвании является Посольство Чувствующих (которое по слухам является бюрократическим представительством еще большего дворца, расположенного на Арборее). Странники просто обязаны остановиться здесь и полюбоваться на поразительный архитектурный шедевр. Это здание представляет огромную, полую пирамиду, сделанную из окаменевшего дерева, на покатых стенах которой находятся жилые помещения и кабинеты. Открытая центральная область под ней используется для сражений и (конечно же) празднеств.

Неподалеку от посольства расположено два больших храма, один из которых посвящен греческому пантеону, а другой великим эльфийским силам. Греческий храм представляет собой акрополис, расположенный на низком плато, который поддерживают колонны, сделанные в виде женщин-воинов (и следи за ними внимательнее брат, так как в случае необходимости они оживают, чтобы защитить город). Эльфийский храм расположен внутри огромной, живой смоковницы, на верхних ветвях которой видны небольшие домики.

В Сильвании очень много баров и таверн, но странникам обязательно следует посетить *Насыщающегося Дракона*. Его верхние этажи, построенные в виде дракона, находятся на вращающихся осях. Оси раскачиваются взад-вперед, в результате чего дракон "пьет" из близлежащего пруда.

Текущие Новости: Постарайтесь не оказаться между просителями Олимпа (греками) и Арвандора (эльфами). Они предпочитают использовать для доказательства величия своих богов кровавые уличные сражения.

Факел

Как пройти к Арене? А я откуда знаю, товарищ?
И что мне за это будет?

-Джангор Толстый, проводник

Приблизительное население: 17,000

Город: Факел построен на склонах нескольких вулканических гор, состоящих из затвердевшей лавы и расплавленного камня. Вокруг гор расстилается кроваво-красное болото, которое часто достигает нижних частей города, принося с собой болезни, смерть, чуму, нарывы и лягушек-убийц. В результате этого, высокопоставленные лица Факела полностью отвечают своем названию - это те, кто живут на самых высоких частях гор, вдали от болота.

Но, как говорят местные: "Проблемы есть внизу, проблемы есть и наверху". Некоторые из вулканов до сих пор активны, и они время от времени выбрасывают струи лавы и облака газов, которые воспламеняются при соприкосновении с воздухом. Именно свет от этих постоянных вспышек дал городу его имя, и благодаря им здесь всегда светло, независимо от времени дня. На самом деле, Факел никогда не спит, а его жители непрерывно трудятся. (Кроме всего прочего, довольно трудно уснуть, когда над твоей головой пылает пламя, а под ногами могут находиться лягушки-убийцы).

Врата: Факел предоставляет странникам возможность посетить Врата на Геенну, но никто не гарантирует того, что это будет легко. Врата напоминают кроваво-красный глаз или карнеол, висящий в воздухе, приблизительно в ста футах над землей. Конечно же, лучшим способом добраться туда является применение заклинания *полета*, хотя рубаки, которые считают себя исключительно везучими, могут попытаться пролететь через них, прыгнув вниз с нависающего над вратами шпиля. Те, кто проделывали этот трюк, рассказывали, что врата на той стороне находятся в более удобном месте, но все равно очень немногим глупцам пришло в голову захихикать от радости, когда они увидели их.

Местные слухи повествуют о том, что где-то в кровавом болоте, окружающем город, расположены вторые врата. Тем не менее, многие странники считают, что это обычная выдумка, с помощью которой Лорды Баатора стараются заманить туда как можно больше людей, которых ожидает только бесконечное погружение в топь.

Население: Жители Факела являются жадными, злобными и исключительно опасными. Они верят, что все на Внешних Землях (и зачем останавливаться только на них?) по праву принадлежит им, и они готовы применить любые средства, как законные, так и преступные, чтобы получить это. Конечно же, учитывая то, что так думают все жители Факела, большую часть своей жизни они пытаются ограбить друг друга, что позволяет жителям соседних городов облегченно вздохнуть.

В число коренных жителей Факела входят люди, тифлинги, злые гуманоиды, гитзераи, воры всех классов и множество обитателей Нижних Планов (некоторые из которых ухитрились добиться здесь власти и уважения).

В отличие от многих привратных городов, расположенных на краю Внешних Земель, большая часть здешних жителей не слишком стремится воссоединиться со своим планом. Это объясняется их ненасытной натурой - на Геенне нечего взять, и странники, занимающиеся грабежом здесь, могут награбить гораздо больше.

Власти: Считает, что Факелом правит Всеобщий Совет, общее собрание всех людей, которое проводится на небольшой, разрушенной арене возле подножья гор. Тем не менее, местные жители называют это "Советом Драк", так как большая часть принятых решений приводит к вспышкам насилия. Совет часто используется в качестве инструмента более богатыми гражданами, которые решают, созывать ли его вообще.

Самым богатым из здешних знатоков является Бантрис Гончар, коренной житель Сигила, который эмигрировал в Факел из-за проблем со здоровьем. Мерилом его успеха является то, что ему никогда не приходилось обращаться или даже посещать Всеобщий Совет - его слуги и подхалимы весьма активно действуют за сценой. В Факеле нет таких дел, которых нельзя было бы решить с помощью денег, угроз, насилия или еще большего количества угроз.

Местные Достопримечательности: В Факеле существует не меньше шести основных воровских гильдий: *Серая Сфера, Род Йодж, Отрубленная Рука, Братство Джанко, Избранные Тиамат* и *Огненные Лорды*. Каждая группа жаждет завладеть рынком контрабанды и продажи краденного, и их конфликты часто выходят на улицы. На самом деле, каждый глупец, у которого есть три друга (или, что бывает гораздо чаще, три лакея), старается сформировать в Факеле свою собственную гильдию, банду или силовой центр.

Самым лучшим "нейтральным" местом для встреч всех гильдий является великолепный Праздничный Зал Падающих Монет, которым управляет сгорбленный и охрипший дроу, которого зовут Бадурт. Ходят слухи о том, что Бадурт знает всех и каждого в Факеле.

Текущие Новости: Некоторые люди шепотом говорят, что Бантрис никогда не был в Сигиле. Они соглашаются, что он прибыл в Факел для того, чтобы поправить свое здоровье, но они говорят, что в действительности он является отвратительным обитателем Баатора, который скрывается от своих господ. Глупец, который рассказывал о том, что ему удалось найти доказательства этому, было обнаружен в кровавом болоте. Тем не менее, его внутренности и мозг так и не были найдены.

Я думаю, что в Факеле жить гораздо легче, чем в Сигиле. Лава, взрывы, нарывы, кровавое болото - все это делает человека воистину добрым и милосердным.
-Бантрис, гончар

Торговые Врата

Конечно же, я уделю тебе часть своего времени, но это обойдется тебе в кругленькую сумму, брат.

-Кор Корыстолюбивый

Приблизительное население: 20,000

Город: Торговые Врата являются городом коммерции, гудящим ульем активности, где старые здания постоянно сносятся и заменяются новыми. Конечно же, они очень похожи на старые, но местные жители не обращают на это внимания.

Этот город представляет собой обнесенное стенами поселение из серого камня, форма которого напоминает звезду с огромной, открытой площадью, расположенной в самом сердце города. Эта площадь называется великим базаром, и является центром торговли в этой части Внешних Земель. Она представляет собой огромное скопление лотков и прилавков, расположенных на золотых и пурпурных плитках, лежащих в шахматной последовательности. Сюда очень часто приходят покупатели из Факела и Проклятого, и здесь всегда собирается целая толпа.

Врата: Даже праймы, которые в свое время попутешествовали через различные врата, могут столкнуться с определенными проблемами при переходе через Врата на Байтопию. На самом деле, вратами является существо, именуемое Мастером-Торговцем, большой бариаур с изящными и закрученными рогами. Он скитается по лесам, окружающим город, иногда доходя до самого Тир-на-Ога, и странник может попасть на Байтопию, только заключив с ним сделку. Большая часть этих сделок является очень сложной, включая оказание разнообразных услуг, и потому рубакам лучше следить за тем, что они обещают. Кажется, будто Мастер-Торговец всегда знает, что нужно искателям врат, и чем они могут ему заплатить. Его цена может быть высокой, но доступной каждому страннику или группе путешественников, которые приходят к нему.

По Внешним Землям ходят слухи о том, что Мастер-Торговец в действительности является еще одной реинкарнацией существа, именуемого Коробейником. Другие считают, что оба они являются масками, за которой скрывается третья, еще более могучая фигура. А корыстолюбивые жители Торговых Врат говорят, что люди, которые слушают все эти слухи, сами являются безумцами.

Население: Многие поселения Внешних Земель заполнены просителями, желающими перенести свои города на граничащие с ними планы. Но это не относится к Торговым Вратам - местные жители любят свой город так, где он находится сейчас. Они хотят создать торговый центр, который сможет бросить вызов самой Клетке. (Конечно же, учитывая то, что на Байтопии живет не слишком много важных сил, нет никакого смысла переносить туда город). Подобный образ мыслей делает Торговые Врата весьма привлекательным местом для Независимых.

Люди и гномы составляют большую часть населения города. Они очень трудолюбивы, и считают, что каждый должен относиться к их работе с уважением. Нищенствование осуждается, бродяжничество наказывается

пребыванием в рабочих домах, а приключения считаются жалкой попыткой оправдать грабеж и насилие. На самом деле, местные жители давно уже определили, что для них является злом, и потому они не потерпят работорговли, воровства, бессмысленных убийств и множества других вещей, которыми любят заниматься среднестатистические бойцы. Странникам, которых поймают за незаконными проделками, придется заказываться музыку.

Большая часть городской торговли осуществляется в виде бартера, или же холодных, полновесных монет - здесь нет такого понятия, как кредит. Торговые Врата так же чеканят свою собственную монету, на одной стороне которых изображена звезда, а на другой - лик Илматера. Жители города говорят, что эти два образа отражают двойственную природу самой Байтопии.

Власти: Торговые Врата управляются Парламентом, неофициальным советом торговцев, которые принимает различные предписания, в основном касающиеся торговли. Для того чтобы стать членом совета, страннику понадобится наличие двух вещей: незлого мировоззрения и как минимум 500,000 золотых. (Хотя говорят, что некоторые торговцы скрывают свое истинное мировоззрение, глупцы не могут спрятать свое богатство - они или обладают им, или нет). Парламент собирается каждые семье дней, и большая часть его членов может предлагать новые законы.

Местные Достопримечательности: Великий базар расположен в центре города, а с четырех сторон его окружают здание Парламента, монетный дом и счетный дом, арсенал и казармы, а так же библиотека. (Любопытные странники могут остановиться в библиотеке для того, чтобы просмотреть все финансовые отчеты города, хотя перечень мастеров-торговцев гораздо длиннее). Пятая сторона базара граничит с районом отелей, где находится множество дорогих гостиниц, призванных разделить деньги богатого странника и его карман. Лучшей из них является *Золотая Гончая*.

Текущие Новости: Рубаки в Торговых Вратах ничего не предлагают задаром, даже информацию. Но некоторые говорят, что здесь странник может продать все, включая свое посмертие, отдавая, таким образом, всю вероятность своего воскрешения за гору монет Торговых Врат.

Ксаос

Эй! Что это ты там за медали портишь? И почему ты не тянешь, когда я опускаю к самой земле земляных змей?
-Древтон Повешенный, в самый ясный момент

Приблизительное население: 1,000 или 2,000 или 40,000 или пять человек. Кажется, будто оно изменяется.

Город: Находясь так близко к плану истинного хаоса, Ксаос (произносится *Кайосс*) является воистину безумным городом. Все это место постоянно изменяется, купаясь в силе элементального хаоса. Единственным, на что может положиться странник, является то, что он ни на что не может положиться (а иногда он не может положиться даже на это) Ни одна карта и не один картограф

не могут полностью передать географию этого города. На самом деле, разум путешественника просто не может осознать, как реальность изменяется и перестраивается в этом месте. Даже название города время от времени изменяется, так как его буквы хаотично меняются местами в поисках нового смысла.

Земли, окружающие Ксаос (произносится *Саксо*) являются смесью скал, болот, ям, полей - всех разновидностей ландшафта и климата, которые залиты радугами света. Для того чтобы попасть в город, рубака должен прогрузиться в самую пугающую и хаотичную область. После этого он осознает, что он оказался в городе (или не оказался).

Врата: Врата на Лимбо изменяются вместе с городом. В одно мгновение это маленькая, синяя пирамида в руке железной статуи. В следующее - это уже сверкающий шар изможденных душ, дрейфующий по рынку. Через час это может быть яма, заполненная кольями. Как бы то ни было, странник сразу поймет, что это Врата на Лимбо.

Население: Еще более безумные, чем жители Бедлама, обитатели Ксаоса (произносится *Аксосс*) не поддаются изгибам и преображениям их реальности. Все изменяется, включая и их самих, и так воистину должно быть. Воин, который атакует глупца утром, становится официантом, который подает ему горячую чашку хлопкового супа для вечернего завтрака. Местные жители развлекаются тем, что они медленно наблюдают за тем, как гости их города сходят с ума, стараясь разложить все по полочкам (чаще всего объектом развлечений становятся Невежды).

Люди, гуманоиды, бариауры, слаады и гитзераи являются самыми многочисленными обитателями Ксаоса (произносится *Соакс*). Но то, что они являются хаотичными, еще не означает того, что у них целей - они просто следуют к ним очень окружными путями. Слаад, желающий убить странника, все еще постарается сделать это, но сначала отправит ему букет цветов. Воин из фракции Хаоситектов может постараться создать армию, рисуя на зданиях различные магические знаки. Здесь все это может сработать. Большая часть коренных жителей просто не позволяет этому срабатывать на них.

В Ксаосе (произносится *Айсокс*), страннику лучше всего покрепче вцепиться в свою собственную личность. В противном случае его засосет водоворот изменений.

Власти: Кто правит в городе? Зависит от времени. Можно сказать, что правителем Ксаоса (произносится *Оскса*) являются все и никто. Прайм, который только что пришел в город, может обнаружить себя высшим законодателем, а уже через полторы минуты стать снова среднестатистическим бедолагой, подчиняющимся капризам других. Конечно же, законы часто испаряются задолго до того, как кто-то начинает подчиняться им.

Местные Достопримечательности: Пытаться описывать достопримечательности в этом городе - это прямая дорога в сумасшедший дом. Здесь ничто не остается одним и тем же надолго. С другой стороны - все здесь

является одним важным памятником - уникальным творением, которое существует некоторое время, а затем исчезает навсегда, оставляя только мимолетные воспоминания в головах тех, кому посчастливилось увидеть его.

Текущие Новости: Ксаос (произносится *Боб*) раскачивается на краю Лимбо и является опасно и весело близким к исчезновению с Внешних Земель. Некоторые говорят, что этот город постоянно перемещается между двумя планами, и здешние жители просто не замечают этого. Тем не менее, ходят слухи, что слаады очень заинтересованы в том, чтобы город задержался на Земле. Говорят, что они пытаются удержать его там с помощью ударов хаотичной энергии и особых конструкций.

С другой стороны, с противоположной стороны Внешних Земель прибыла группа модронов, которая явно собирается построить что-то, чему суждено просуществовать очень долго. Тем не менее, пока плоды их работы изменяются в течение каждого часа, и чем быстрее они строят, тем безумнее оказывается результат. Одно здание погрузилось в землю, другое улетело, а третье отрастило себе пару ног и убежало куда-то к Чумному Кладбищу. Даже сами модроны начали изменяться, теряя уверенность в своих собственных сущностях и принимая новые облики.

Другие Достопримечательности Внешних Земель

Внешние Земли представляют собой нечто большее, чем набор привратных городов, брат, даже если большая часть странников направляется именно туда. Земля так же стала домом для множества могучих (да и не слишком) существ. Некоторые места даже выступают в качестве врат, ведущих на другие планы, и они кажутся иммунными к перетягивающему воздействию плана, от которого страдают многие привратные города. В любом случае, рубакам действительно понадобится полная информация о Земле - странник никогда не знает, не забросят ли его странствия в один из дней в окрестности какого-то из этих мест. Краткие описания следующих мест предназначены для использования странникам. Раздел *Вкратце* пытается с помощью нескольких строчек описать все это место (довольно сложная задача, кроме всего прочего), тогда как раздел *Справочник Путешественника* описывает интересные места и указывает на то, что осторожный странник может - и, что самое главное, не может - делать в том или ином месте.

Племена Бариауров

Вкратце: Передвижные лагеря бариауров встречаются повсюду на Внешних Землях, но большая их часть расположена между Экстази и Глориумом. Эти группы из десяти до ста бариауров часто оказывают помощь раненным, дают приют беспомощным и указывают направление Невеждам.

Справочник Путешественника: Бариауры являются кочевниками, и они часто общаются с другими представителями своей расы. Если глупец предает или атакует одно племя, то он скоро обнаруживает, что его описание быстро передается другим племенам. Странников может заинтересовать совет

обитателя Ригуса: "Так просто не оставляйте никого в живых и никаких проблем".

Двор Света

Вкратце: Это дом Шекинестер, Трехликой Королевы Наг. Он разделен на три части, каждая из которых скрывается внутри предыдущей. Самой внешней частью Двора является *Тень Ткача*, лабиринт, состоящий из запутанной растительности с множеством шипов. Внутри Тени расположен *Зал Испытаний*, дворец Шекинестер, а в его стенах располагается *Арочное Пламя*, очищающий дух огонь, благодаря которому существуют оставшиеся планы (или, во всяком случае, так говорят).

Справочник Путешественника: Странники, которые желают испытать и очистить свой дух, часто отправляются на поиски Двора Света. Но страннику действительно не следует вступать в Тень, если он не ищет откровения (или если он не устал от привычной для него жизни).

Гора Дворфов

Вкратце: Это главное место обитания дворфов Внешних Земель и дом трех дворфийских сил: Вергадаина (богаство и удача), Дугмарена Светлой Мантии (изобретения и открытия) и Думатойна (шахты и исследования). Все поселение находится под землей - ближайшим наземным сообществом является Железный Хребет.

Справочник Путешественника: Приносите с собой деньги и будьте дворфом. Под пустынными горами этого королевства, которые всегда покрыты снегом, находится множество дворфийских поселений, и все их жители относятся к чужакам так же, как и обычные дворфы (проще говоря, злым гуманоидоам следует быть, как можно осторожнее). Лучшие доспехи и оружие Внешних Земель производятся в недрах Горы Дворфов.

Королевство Гземнида

Вкратце: Эти глубокие туннели являются царством Гземнида, бога обмана бихолдеров. Здешнее смешение извивающихся туннелей очень напоминает - и пересекается - с туннелями Королевства Илсенсина. Логово Гземнида так же защищено ловушками и иллюзиями, которые заставят попотеть даже самых осторожных Тиранов.

Справочник Путешественника: Глупцы, которые отправляются путешествовать по этим туннелям, делают это на свой страх и риск; бог бихолдеров не слишком тепло относится ко всем остальным расам. Но некоторые говорят, что в этом королевстве находятся постоянные врата, ведущие на различные Нижние Планы. Конечно же, в лабиринте туннелей достаточно часто встречаются демоны, которые пребывают там с согласия Гземнида.

Хижины Отшельников

Вкратце: Существует множество одиноких зданий и владений на просторах Внешних Земель, причем все они именуются хижинами отшельников. В некоторых из них обитают планары, которые стремятся обрести одиночество, в других - просители, которые занимаются медитацией, а в третьих - представители, которые бежали от своих владык (обычно они живут ближе всего к Шпилю). Обитатели хижин могут принадлежать к любой человеческой расе.

Справочник Путешественника: Не спешите вламываться в хижину отшельника или любое другое здание, неизвестное вам. Кодекс обитателя Внешних Земель, требует, чтобы путешественник сначала окликнул обитателя дома с безопасного расстояния. Помни, брат, это место может служить домом как семье крестьян, случайно затянутых на Внешнюю Землю, и так великому богу, который пришел сюда для того, чтобы половить рыбку.

Королевство Илсенсина
(Пещеры Мысли)

Вкратце: Будучи невообразимо враждебным всему живому королевством, связанным с владениями Гземнида, Пещеры Мысли являются территорией Илсенсина, бога магии пожирателей разумов. Это поразительный лабиринт темных проходов, освещаемых только небольшими грибами. Даже демоны Нижних Планов стараются держаться подальше от этих туннелей.

Справочник Путешественника: Единственная причина, по которой странник может прийти сюда, это знания. Илсенсин (который напоминает с виду огромный, светящийся, зеленый мозг) по слухам сведущ в сути многих вещей. Тем не менее, этот бог требует большую плату за свои знания, которая часто заключается в части разума спрашивающего. Множество глупцов, которые надеялись посмеяться над Илсенсином, закончили свою жизнь в качестве зомби с выжженным мозгом.

Деревни Независимых

Вкратце: Некоторые набольшие сообщества Внешних Земель не являются привратными городами или королевствами могучих богов. Они существуют более или менее самостоятельно, стараясь быть настолько закрытыми и самодостаточными, насколько только возможно. Странник может натолкнуться в любом месте Земли на селения, в которых проживает от одной до шести сотен людей, которые хотят избавиться от безумной суеты просителей, представителей и сил. Как ни странно, но в этих селениях часто рождаются рубаки, которые делают себе имя во вселенной.

Справочник Путешественника: Природа этих городов зависит от их местонахождения на Внешних Землях, но все они ценят свою уединенность. Спросите Независимого "Почему?", и он, скорее всего, расскажет вам о Золотом Сердце, разрушенном городе возле Факела. Это было большое поселение

Независимых, пока армия из Костяной Клетки (под командованием лорда Паракса) не атаковала его, после чего Золотое Сердце было сожжено, а выжившие жители обращены в рабство. Теперь большая часть селений Независимых относится к чужакам с подозрением. Обычно селения располагаются между четвертым и седьмым кольцами, хотя ходят слухи о том, что некоторые из них располагаются еще ближе к Шпилю.

Пригороды

Вкратце: Большая часть внимания странников по Внешним Землям уделяется кольцу привратных городов, расположенных на границах этого плана. Праймы (и даже некоторые планары) забывают о том, что Земля является бесконечным планом. Между кольцом привратных городов и краем плана простираются дикие, постоянно преображающиеся, и практически неисследованные земли. Некоторые странники слышали истории о забытых городах, новых вратах, ведущих на неизвестные планы, и даже иных реальностях, ожидающих тех путешественников, которые готовы зайти достаточно далеко.

Справочник Путешественника: На Внешних Землях расстояния являются весьма обманчивыми, и особенно это касается Пригородов. Странник может пройти Торговые Врата и путешествовать целый год и один день, и при этом Шпиль так и останется вздыматься у него за спиной. После этого он может развернуться и вернуться в Торговые Врата спустя всего несколько дней. Чтобы ни находилось в пригородах - жизнь, королевства, домены, врата или города - все это в большинстве своем остается загадкой для людей, живущих ближе к Шпилю.

Железный Хребет

Вкратце: Железный Хребет представляет собой поселение, большая часть жителей которого принадлежит к человеческой расе, и которое расположено в запретных горах, отделяющих Глориум и Ксаос от Шпиля. Это хорошая стартовая точка для странников, которые собираются отправиться к Горе Дворфов, Королевству Гземнида или Пещерам Мысли. В город часто приходят дворфы, которые ищут здесь возможность заняться торговлей и демоны, которые ищут рабов (или обед).

Справочник Путешественника: Большая часть странников стремится попасть в Железный Хребет, а не на Гору Дворфов или к какому-либо другому месту, так как входы в другие домены расположены всего в дне пути от этого города. Но его может оказаться не так просто найти: местонахождение Железного Хребта варьируется между пятым и восьмым кольцами Внешних Земель.

Пропавшие Патрули

Вкратце: Кровавая Война между танар'ри и баатезу идет на всех Нижних Планах, и демоны часто используют Внешние Земли для проведения обходных маневров. Тем не менее, части этих армий очень часто отделяются от основных сил, превращаясь в пропавшие патрули, состоящие приблизительно из десяти демонов различных типов, подчиняющихся одному лидеру.

Справочник Путешественника: Пропавшие патрули бывают двух типов: везучие и невезучие. Некоторым из воинов Кровавой Войны удается накормить и снарядить себя с помощью грабежей, терроризирования или захвата Деревень Независимых. Но патрули, которые едва держатся на ногах, обычно стараются откупиться от более сильных противников - во всяком случае, до тех пор, пока им не удастся нанести им удар в спину. В любом случае, странникам следует вести себя осторожно.

Мавзолей Хронепсиса

Вкратце: Хотя теперь это место лежит в руинах, кажется, будто некогда здесь находился воистину великий город. Теперь здесь обитает всего одно существо: Хронепсис, драконий бог судьбы, который живет в пещере, расположенной под руинами. Тело Хронепсиса окружено песочными часами, которые отмеряют срок жизни каждого дракона, который обитает во вселенной (во всяком случае, так говорят теологи народа драконов).

Справочник Путешественника: Хронепсис предпочитает жить в одиночестве, и глупец, который решает прийти сюда, должен обзавестись подходящей причиной для этого. Ходят слухи о нескольких бесшабашных рубаках, которые похитили часть песочных часов из логова дракона и применили их в борьбе с теми драконами, жизни которых они измеряли, хотя, скорее всего, это обычные лживые бредни.

Процессия Модронов

Вкратце: Достаточно часто, Механус посылает (некоторые сказали бы изрыгает) в Автомату целую орду модронов. Основную часть этой орды составляют монодроны и дуодроны, которых сопровождает несколько модронов более высокого уровня. Они обходят по часовой стрелке все привратные города, но только горсточка модронов возвращается обратно в Автомату - Земля, это не такое уж безопасное место, брат.

Справочник Путешественника: Модронам низких уровней нечего сказать странникам (если они вообще могут говорить), а убивший одного из них навлекает на себя гнев всей механической орды. Рубака, который присоединяется к процессии, должен помнить о старой праймовской поговорке: "Живи, и давай жить другим". На самом деле, лучше держаться от этой орды подальше.

Дворец Правосудия

Вкратце: Дворец Правосудия является основным местом проживания пантеона, именуемого Небесной Канцелярией, и он просто кипит от активности. Обитатели этого места проводят свое время за назначением аудиенций, рассмотрением различных случаев и вынесением приговоров.

Справочник Путешественника: Владыкой этого дворца является Янь-Ван-Е, но у него обычно слишком много работы с судьбами обитателей вселенной,

чтобы сидеть у дверей и открывать их каждому страннику, который зайдет повидать его. Важной особенностью этого королевства является большое количество порталов, связывающее его с каждым из Внешних Планов. Конечно же, получить доступ к этим порталам - это та еще задача.

Королевство Норн

Вкратце: Эта сумрачная роща является домом Норн Северной мифологии. Это небольшое королевство и его легко пропустить в глуши, которая занимает все пространство между Фаунелем и Шпилем. Здешние деревья растут так густо, что глупцу может показаться, будто он оказался под землей. Норны обычно собираются вокруг Колодца Урд в центре королевства.

Справочник Путешественника: Рубаке не следует стучаться в эту дверь, не имея на это действительно важных причин. Но у большинства странник есть такая причина: корень Иггдрасиля (очень напоминающий тот, который находится в Глориуме) по слухам располагается где-то неподалеку. Кроме того, это королевство так же привлекает тех, кто ищет Колодец Урд. Ходят слухи о том, что странник, заглядывающий в колодец, увидит свою судьбу. (Предупреждение Невеждам - бедолаги, которые узнают свою судьбу, обычно проклинают тот день, когда они делают это).

Река Ма'ат

Вкратце: Медленная, широкая река, выходящая из Болота Семиания, Ма'ат изгибается и поворачивает на протяжении всего своего пути от Факела до Наивысшего, пока не превращается в сияющую соленую равнину. Берега этой реки усеяны небольшими селениями, многие из которых являются домами просителей Тота.

Справочник Путешественника: Ма'ат регулярно растекается по своим низким берегам и её плодородный ил толстым слоем усеивает покатые холмы Внешних Земель. Большая часть реки течет вдоль седьмого кольца, но путешествующий на лодке странник обнаружит, что она то там, то здесь пересекает кольцо. Кроме того, путешественнику следует следить за обитателями реки - в её глубинах живет множество крокодилов и подобных им существ.

Болото Семиания

Вкратце: Будучи мрачным болотом, расположенных на дальнем берегу Тир-фо-Туинна, Болото Семиания управляется (теоретически) одноименным богом. Болото является дикой и непокорной землей, заполненной людоящерами и, как говорят некоторые, динозаврами.

Справочник Путешественника: Этому месту нечем похвалиться, и потому оно является прекрасным местом для тех, кто желает укрыться от чего-то или кого-то. Ходят истории о том, что глупцы, которых не нашлось места в Проклятом, приходят сюда для того, чтобы собрать армии людоящеров. К

сожалению, у людоящеров есть гораздо более интересные занятия – например, есть бедняг, которые эти армии пытаются собрать.

Королевство Шилы Перироил

Вкратце: Странник, оказавшийся в этом маленьком, земледельческом сообществе, расположенном между Шпилем и Экстази, может решить, что он забрел в деревню Независимых. Тем не менее, он может думать так только до тех пор, пока не заметит здешних жителей (исключительно халфлингов) и госпожу этого селения (богиню земледелия халфлингов)

Справочник Путешественника: Некоторые хитроумные странники считают, что вся эта "богиня" на самом деле является большой хитростью халфлингов. Если это так, то она очень хорошо срабатывает, так как в это королевство приходит множество посетителей. Странникам следует посоветовать быть вежливыми, кушать только свои овощи и ходить с оглядкой (в основном из-за низких потолков).

Шпиль

Вкратце: Центр Внешних Земель, Шпиль, является бесконечно высокой колонной, на вершине которой расположен город Сигил. Это сердце земли и его можно увидеть с любого места данного плана (если позволяет погода).

Справочник Путешественника: Магия не работает возле вздымающегося ввысь Шпиля. Более того, существуют гораздо лучшие способы достичь Сигила, чем пытаться вскарабкаться на Шпиль, как это делала пара здешних безумцев. На самом деле, те немногие альпинисты, которые пытались сделать это, в конце концов, срывались вниз, и их тела так и не были найдены.

Тебестус и Владения Тота

Вкратце: Эти два места обычно считаются одним. Владения Тота состоят из нескольких деревень, окружающих реку Ма'ат и являющихся частью большего города, Тебестуса. На самом деле этот город является одним из самых больших не-привратных поселений Внешних Земель, так как его население составляет несколько тысяч людей.

Справочник Путешественника: Ключевым местом Тебестуса является Великая Библиотека, где, по слухам, можно найти ответы на любой вопрос, который только может задать странник. Конечно же, процесс поиска этого ответа может занять очень много времени. Сам Тот проживает в стенах города - его присутствие (и поддержка его оставшимися египетскими богами) заставит любых незваных гостей подумать дважды.

Тир-фо-Туинн

Вкратце: Будучи некогда часть Тир-на-Ога, это озеро, расположенное у основания Шпиля, теперь является отдельным королевством. Часть его, которая

управляется Мананнаном Мак Лиром, кельтским богом морей, расположена в шестом кольце.

Справочник Путешественника: Владения морского бога полностью расположены под водой, и абсолютно незаметны с поверхности. Это не слишком хорошая новость для тех, кто пересекает озеро впервые. Мананнан Мак Лир и его люди не слишком любят странников, которые проходят у них над головой, и возникшие ниоткуда бури часто переворачивают их корабли.

Тир-на-Ог

Вкратце: Это большое королевство, расположенное по направлению к Шпилю от Торговых Врат. В большинстве своем оно состоит из низких холмов и ферм, а так же множество небольших селений и отдельных усадьб. Здесь живет большая часть кельтского пантеона.

Справочник Путешественника: Попасть в Тир-на-Ог не слишком сложно, но внутри королевства все Кельтские силы обладают своими собственными доменами. Вот это уже проблема. Как правило, для того, чтобы попасть в каждый из доменов, требует от трех до восемнадцати дней, и потому у странника, который ищет какую-то силу, могут возникнуть некоторые сложности. Путешественникам так же следует остерегаться Дикой Охоты, стаи загадочных гончих, возглавляемых вооруженным всадником.

Королевство Тваштри

Вкратце: Некоторые планары называют это место Лабораторией или Мастерской Тваштри. Это королевство представляет собой здание, построенное на склоне холма, и уходящее в него. Внутри холма расположен бесконечный лабиринт библиотек, лабораторий, мастерских и строительных площадок, и все этом место сотрясается от огромного количества энергии, скрывающегося под его поверхностью.

Справочник Путешественника: Королевство Тваштри вряд ли смогло бы победить в каком-то конкурсе, но уж точно подошло бы вплотную к победе. Говорят, что здесь живут вторые после обитателей Горы Дворфов ремесленники, что здесь находится лучшая библиотека, после Тебестуса, и что здесь расположен второй по качеству источник магии за пределами Тир-на-Ога. Конечно же, все это находится в одном месте. Большая часть просителей является человеческими последователями Тваштри, но за многие годы сюда пришло так же много гномов.

Бродячие Замки

Вкратце: Так как более могучая магия слабеет по мере приближения к Шпилю, некоторые волшебники, способные применять только низкоуровневые заклинания, любят селиться где-то здесь (как, впрочем, и другие бедолаги, которые пытаются скрыться от навязчивых глаз). К примеру, маг, способный применять только заклинания 4-ого уровня, будет глупцом, если поселится за

четвертым кольцом - он станет идеальной жертвой для тех, кто способен применять более могучие заклинания.
Конечно же, границы колец постоянно передвигаются, и эти люди очень хотели бы передвигаться вместе с ними. Выходом из этой ситуации для многих из них стали передвижные замки, которые создаются с помощью трех способов: технологического (на который не действует местонахождение колец), магического (который более эффективен возле самых дальних колец) и божественного дара (который является наиболее действенным ближе к Шпилю, в зависимости от того, какие силы отвечают за это творение). Огромные замки на ногах иногда совершают большие странствия по Внешним Землям, но большая их часть старается держаться подальше от многолюдных областей.

Справочник Путешественника: Когда Невежды видят бродячий замок, они часто бросаются к нему просто ради того, чтобы посмотреть на то, как он двигается. (Это одна из причин, по которым их зовут Невеждами). Большая часть обитателей замков живет в них потому, что они желают, чтобы их оставили в покое. На самом деле, большая их часть вполне способна защитить себя. Поэтому приближайтесь к их домам, как можно осторожнее.